

N° 27 • 10 MAI 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

64 POKES TRUCS ASTUCES VIES INFINIES

La Rubrique du **ST** par

Michel DESANGLES

17 TESTS

Populous (ST - AMIGA)
Le Maître Absolu (CPC)
Voyager (ST)
Renegade III (CPC)
etc...

LE MAITRE ABSOLU
LE MAITRE DES AMES II
AMSTRAD CPC 464-664-6128
UBI Soft



AMIGA CONNEXION
Video Effect 3D
Les Dernières Previews...



PRÉSENTE

ROCKET RANGER

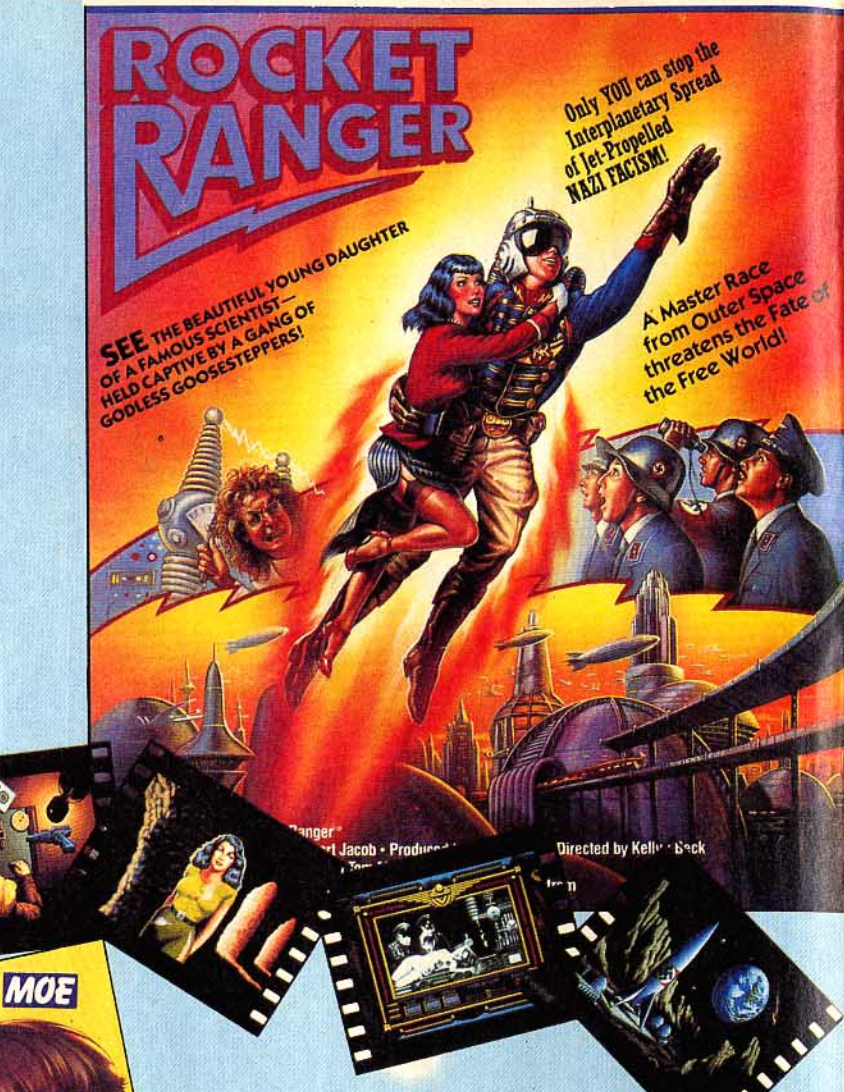
ACTION, SENSATIONS ET SUSPENS SUR FOND D'UNE IDYLLE AMOUREUSE.

Imaginez que les nazis aient gagné la seconde guerre mondiale, qu'ils aient envahi le monde et le contrôlent d'une façon démoniaque !

Non, ce n'est encore qu'un cauchemar mais il se pourrait que ce cauchemar se transforme en réalité.

Retour en 1940, vous êtes le seul à pouvoir délivrer de l'emprise diabolique des nazis, une ravissante jeune fille et arrêter la menace d'expansion ultra rapide du nazisme sur le monde.

Si vous voulez que le monde reste libre, il vous faudra agir vite !



ROCKET RANGER MAINTENANT DISPONIBLE POUR ATARI ST



THE THREE STOOGES

Nos trois héros, Larry, Curly et Roë se heurtent à un horrible banquier qui s'apprête à chasser une mère veuve et ses trois superbes filles d'un orphelinat.

Pour les sauver de cette formidable injustice, nos trois compères devront mettre tous les moyens en œuvre pour gagner suffisamment d'argent et ainsi empêcher la fermeture de l'établissement.

Nos "amis" vont passer par toutes sortes d'emplois originaux, allant de la boxe professionnelle à des concours de lancements de pâtisseries et ce ne sont que les moindres !

A nos trois compères de jouer et de bien jouer...et vous avec eux !

DISTRIBUÉ PAR



	ST	AMIGA	PC	CBM disc
Rocket Ranger	309	309	269	169
The Three Stooges	309	309	269	169

fnac En vente à la FNAC
et chez votre revendeur habituel.

Hé ! Dit TORIAL...

Pour ceux qui n'auraient pas encore compris (si vous en êtes, sachez que ça a démarré dans le numéro 24), JOYSTICK Hebdo accueille désormais chaque semaine une PIN-UP en couleurs dans sa page d'EDITO, dessinée par Mezigue (satisfaits? des suggestions? écrivez à Bruno BELLAMY!)

Mais que se passe-t-il ? Une avalanche de softs pour Amiga vient de nous tomber sur la tête, provoquant un raz de marée blanche dans nos nuits! Par réaction, JOYSTICK Hebdo a appelé Michel DESANGLES à la rescousse. Les anciens le connaissent déjà, les petits nouveaux ont entendu parler de lui, mais oui, c'est bien de celui qui a fait le succès d'HEBDOGICIEL (Salut à toi, Gérard!) qu'il s'agit. A partir de maintenant et dorénavant, dans la nouvelle rubrique LA BAIE DESANGLES, Michel se fera un petit caprice chaque semaine en vous parlant du ST et de son environnement... Il semblait qu'une vahiné s'imposait !

Qu'est-ce qu'on dit? Merci JOYSTICK Hebdo...

Vie infinie à tous

Bruno Bellamy

SOMMAIRE

N°27
du 10 mai 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustration : Bruno BELLAMY
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • FabricationPAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.

LE MAITRE ABSOLU



Nous sommes en l'an 2523, ce qui ne nous rajeunit pas. Les Groupes d'Intervention Galactiques ont été créés cent-vingt ans auparavant; ce sont des super-flics de l'espace qui sillonnent la galaxie à bord d'un HKL 830 qui sont, comme chacun le sait, des patrouilleurs rapides. Le système solaire, c'est un peu comme certains quartiers de Paris la nuit : on ne s'y aventure pas tout seul. Il vaut mieux choisir quatre collègues parmi les six postulants qui figurent à l'annuaire du G.I.G. Je vous recommande particulièrement les charmes cachés de l'Agent Spécial qui avait été Miss Monde en 2518 et le Cybern à tout faire aussi utile qu'un canif de l'armée suisse. Vie, puissance, sagesse, charisme et d'autres qualités encore sont choisies aléatoirement par l'ordinateur. Du coup, on ne sait jamais si l'équipage sera en forme ou bien complêtement ramollo. Il faudra aussi équiper tout ce beau monde. Combinaisons et armes ne sont pas données : le peu d'argent de poche octroyé au début du jeu suffit à peine. Je vous dis pas le prix d'un poignard, c'est scandaleux. Une gigantesque épave dérive depuis plus d'un demi-siècle dans le système solaire. Elle se ballade du côté de 5 alpha 6, pas loin de Jupiter et tout le monde la connaît : il s'agit d'Octopus III, un engin qui ressemble vaguement au vaisseau «Discovery» du film 2001. Il est tellement délabré qu'il fait rigoler les équipages qui croisent à proximité. Comme il ne présente aucun danger pour la navigation, on l'a abandonné sur sa trajectoire. A y regarder de près, on aperçoit d'étranges traces de chocs, des coups, des empreintes immenses, larges de plusieurs mètres. L'épave recèle un mystère. L'équipe du G.I.G. pénètre donc dans Octopus III afin de découvrir le visiteur et vérifier s'il ne présente pas un danger pour l'humanité. Le Maître Absolu se joue en cliquant sur des icônes qui serviront ensuite à désigner des emplacements sur la fenêtre de jeu. Pas très grande, celle-ci n'occupe qu'un quart de l'écran, ce qui est toutefois suffisant. La moitié gauche montre les têtes des quatre autres flics et l'Octopus III apparaît en bas, recouvrant une fenêtre aux fonctions multiples : messages, magasins aux accessoires et état de l'équipage.. Plus ou moins bien armés, les flics spatiaux se lancent courageusement dans l'exploration d'Octopus III. Les graphistes ont fait du bon boulot et le seul reproche que l'on pourrait faire, c'est que le dessin est trop «clean». On mettrait presque des chaussons pour se ballader mais c'est pas prévu dans les objets à emporter. Les bruitages sont réduits au minimum. Pas moches, pas laids, mais pas très imaginatifs non plus. Une ambiance aussi lourde que celle du Maître Absolu devrait être soulignée par une musique de circonstance. Bon, passons, il est vrai que, question musique, le CPC est plus proche de l'orgue de Barbarie que d'un bon clavier. Retour dans l'Octopus, en bon état malgré sa décote à l'Argus. Tout fonctionne encore à bord. Il y a des interphones partout et des caméras planquées dans les angles, au ras du plafond, comme dans le métro. Très vite, le jeu glisse dans une atmosphère genre «Alien» (le film). On ne sait trop ce que l'on cherche, mais pour sûr que le monstre est là, sa présence est perceptible. La menace lourde. Le «suspens», c'est bien, mais ça creuse. Il faudra se nourrir et aussi récupérer en espérant que l'on se réveillera ailleurs que dans l'autre monde. Sans déflorer le jeu, sachez qu'il vaut mieux choisir avec soin les diverses armes, mais surtout les combinaisons de l'équipage. Car, sans protection, ils n'iront pas loin. Certains gestes inconsidérés peuvent entraîner la fin prématurée de tout le groupe dont vous avez la responsabilité. La version que nous avons testée était dépourvue de notice, ce qui n'a pas facilité l'errance du G.I.G. dans le soft. Plus d'une fois, le G.I.G. a failli signifier Grand Invalide de Guerre, avec une plaque comme on en voyait au XXème siècle sur le pare-brise de certaines voitures. En poussant une porte, tout le monde s'est retrouvé dans le vide sidéral avec, à la clé, l'accomplissement du plan funeste du Maître Absolu : la destruction totale de la Terre d'abord, digérée en quelques heures par un infernal nuage de matière tournoyante généré par Octopus III, puis, en quelque jours, par l'anéantissement du système solaire. Le Maître Absolu est un «trou noir» mental, un être aux pouvoirs terrifiants qu'il faudra débusquer et annihiler. On aurait peut-être préféré finir surgelé dans les espaces infinis sans rien savoir plutôt que d'apprendre aussi vite les funestes intentions du Maître Absolu, quitte à se l'entendre dire par l'horrible personnage lors d'une confrontation finale. L'intérêt du soft y aurait certainement gagné. Ne vous faites quand même pas trop d'illusions : le système solaire sera détruit de nombreuses fois avant que vous puissiez déjouer les mille pièges de l'épave et sauver l'humanité. Il faudra l'équipement idoine au moment ad'hoc (et inversement) et je ne pense pas que tout le monde reviendra vivant de cette aventure fort prenante.



Ed. UBI-SOFT

disponible : CPC
Testé sur CPC



RENEGADE III



Renegade troisième du nom vient s'ajouter à la liste déjà fournie des softs où l'on doit se démener contre des teigneux et des affreux pour sauver une belle fille. Le thème n'étant pas d'une originalité époustouflante Andrew Deakin, le scénariste, a phosphoré comme une brute pour nous épargner les ruelles sordides, docks huileux et terrains vagues dépressifs qu'affectionnent les brutes. Finalement, il nous a concocté une ballade dans le temps, ce qui permet accessoirement de glisser moulte montres et dragons. Chez Titus l'idée est dans l'air depuis un moment avec «Knight Force» qui sortira dans quelques semaines. Mais bon, ne chipotons pas, l'imaginatif d'Imagine a été le plus rapide même si son scénario est peu convaincant : vous en connaissez beaucoup, vous, des ravisseurs qui se sauvent en catimini par la première fenêtre spatio-temporelle venue? Voilà donc Renégade projeté en pleine ère préhistorique, au pied d'une falaise qui est une véritable autoroute à dinosaures. Il en vient de partout, des tout petits à trente points sortis d'un oeuf largué par un dragon volant, des tyranosaures verdâtres et des sortes de poules portant des Ray-Ban qui savatent comme un karatéka de banlieue. Ajoutons-y pour faire bonne mesure un homme de Cro-Magnon qui balance obstinément un énorme rocher du haut d'une corniche et des fossés hérissés de stalactites. Comme dans le tout récent Barbarian II, il faudra découvrir le point faible de chaque bestiole pour en venir à bout. Le jeu serait assez facile si toute cette faune ne se mettait pas lâchement à quatre ou cinq pour occire Renégade. Pour préserver ses trois vies, il devra souvent avoir le courage de fuir ou se réfugier sur la corniche. Après une incursion dans l'Egypte Ancienne hantée par des momies, Renégade sera transporté dans un Moyen-Age plein de chevaliers et de dragons. Chacune de ces époques épiques devra être bouclée en moins de six minutes chrono : Renégade III est un jeu d'action pour gens pressés. La jaquette porte en sous-titre «The final chapter» (le chapitre final). Eh! Andrew, tu ne vas pas nous faire ça? On est preneur pour un Renégade IV et même un V!

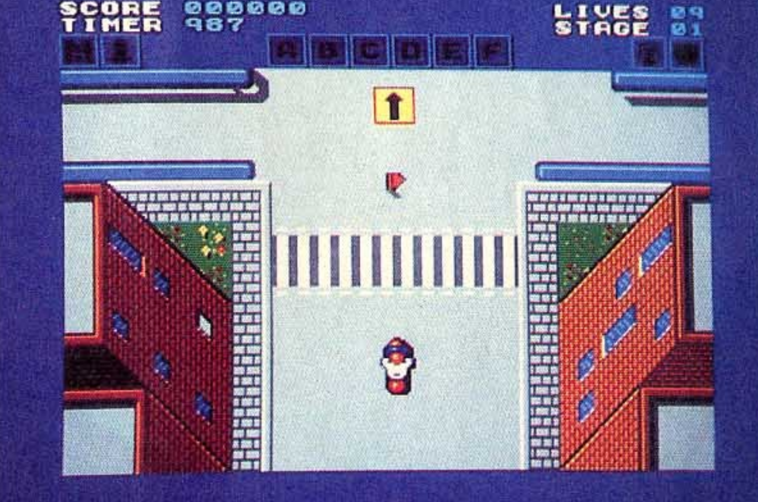
Ed. IMAGINE

disp. : CPC - ST - C64 SPECTRUM

Testé sur CPC

ACTION FIGHTER

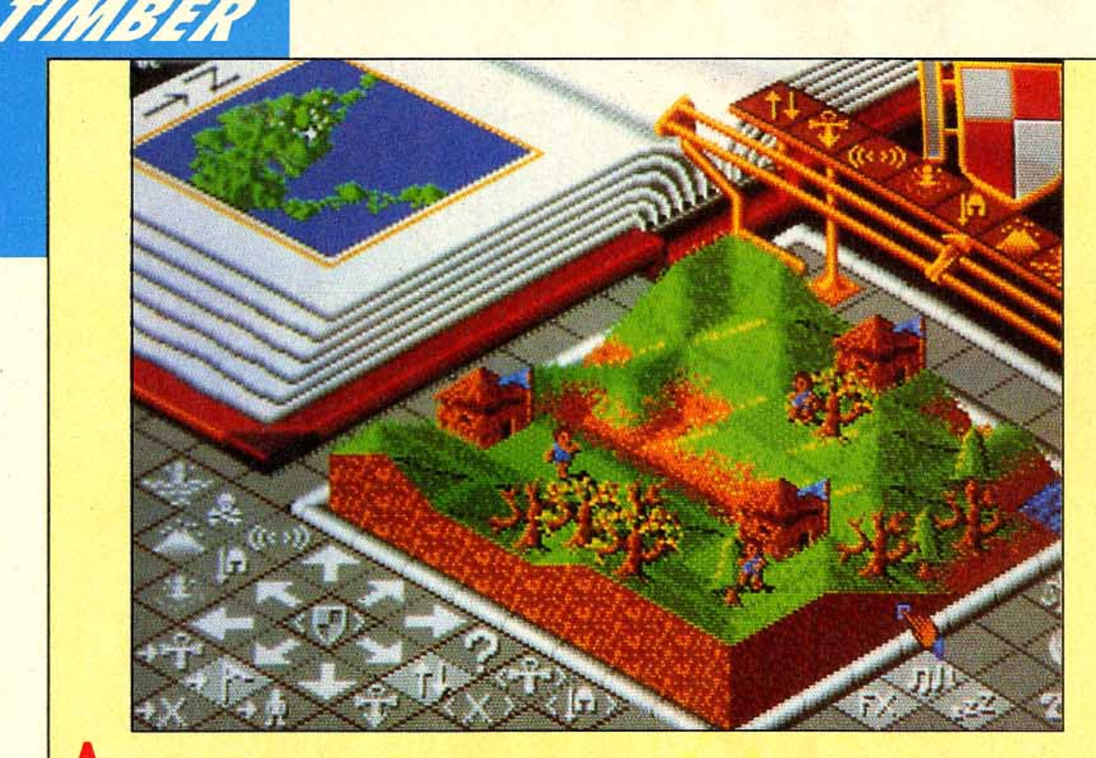
Dans ACTION FIGHTER, vous pilotez une moto qui doit parcourir des rues au mépris des obstacles, et qui récupère, outre des bonus, des armes nouvelles pour éclater les véhicules qui auraient le malheur de se trouver sur son chemin. Car vous n'êtes pas seul sur la route, Bizon Futé a déjà dû vous en parler... Remarquez, c'est assez rigolo aussi de pousser les autres sur le bord de la route pour qu'ils aillent s'emplafonner un obstacle, et puis ça défoule. A chaque fois que vous mourez, vous repartez avec l'arme de base, c'est bien fait. Le truc, c'est de savoir aller suffisamment lentement pour éviter d'ajouter son nom à la longue liste des victimes de la route, mais suffisamment vite pour éviter de se faire anéantir par les véhicules plus costaud qui arrivent par derrière (avec les motos, c'est plus marrant: elles vous poussent en avant un grand coup et vous partez vous écraser sur la voiture d'en face ou sur la bordure d'un rétrécissement de chaussée...). L'action est vue de haut, dans des décors assez bien fait quoique très ordinaires, mais qui défilent dans un scrolling vertical très bien réalisé. Pas plein écran, mais assez grand malgré tout pour la taille des sprites (petits mais pas laids), et en tout cas très rapide et fluide. ACTION FIGHTER, qui rappelle nettement SPY HUNTER, n'est pas fantastiquement original mais bien fait et très agréable à jouer. On dirait qu'on va sur une bonne période, ça rassure...



Ed. SEGA

disponible : ST

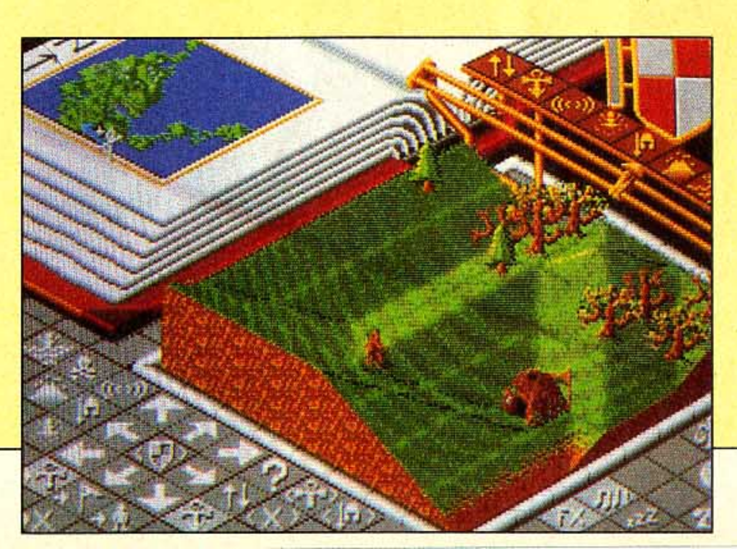
Testé sur ST





POPU

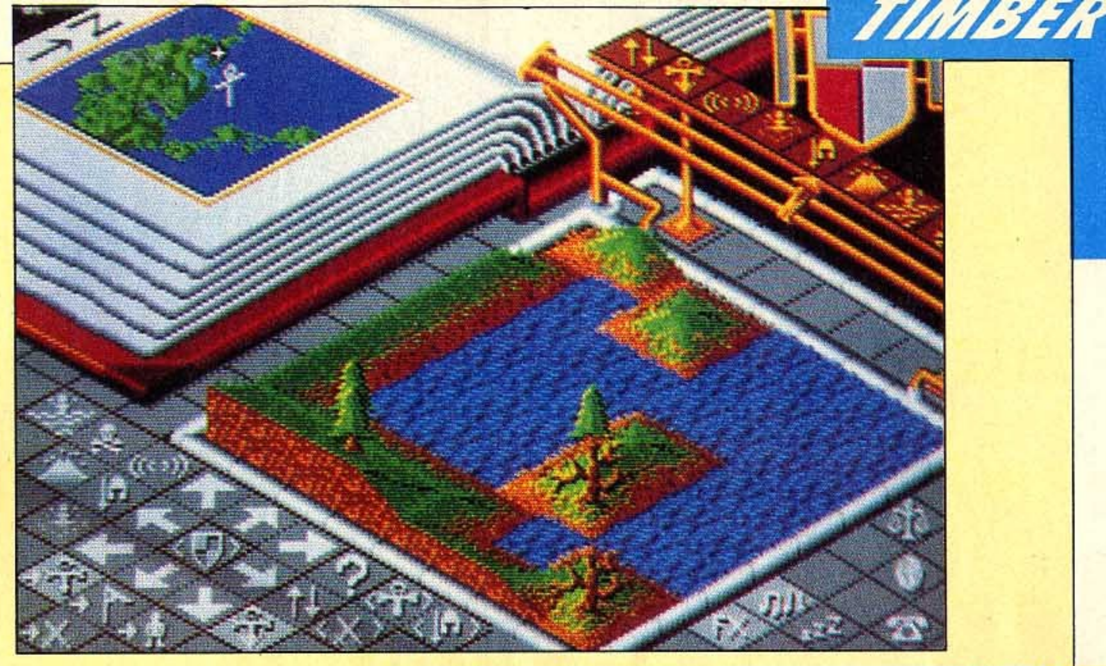
Alors là, c'est l'euphorie générale, le délire total; pour vous dire, mon ST refuse toute autre disquette que Populous depuis qu'il l'a chargée une première fois (il les recrache par dépit et un message s'affiche, toujours le même: « je veux Populous 2 «). Bon, je cherche les superlatifs: génial, extra, furieusement beau...ça y'est, je l'ai: DIVIN ! Eh oui, c'est le terme approprié car en dehors de ses capacités graphiques exceptionnelles, le but en lui-même est bien simple: il s'agit tout simplement d'incarner un Dieu qui mènera son peuple de disciples à la conquête d'un vaste monde; malheureusement pour vous, la vie est ainsi faite qu'une autre divinité vous en veut à mort et poursuit exactement le même but que le vôtre avec les mêmes moyens. Si le but est simple, la façon de s'organiser pour parvenir à ses fins l'est beaucoup moins et il vous faudra une petite période d'adaptation pour bien vous imprégner du concept de jeu (vous serez aidé en celà par une doc en français d'une trentaine de pages très bien traduite et très explicite). Pour conquérir un monde, il vous faudra installer des colons sur vos terres (vous pourrez changer le relief à tout moment, à la souris) qui construiront, développeront une technologie puis, à l'apogée de leur puissance, partiront en guerre contre le peuple rival. Le côté piquant de la chose, c'est que lors des combats, on peut créer soi-même: marais, volcans, inondations et autres catastrophes naturelles. La vie est injuste pour les softs géniaux, on a peur de se répéter tout au long d'un article en superlatifs élogieux mais rendons nous à l'évidence: là, on n'a pas l'impression d'avoir payé 250 francs pour rien... Question disposition du jeu, on a une petite carte du monde et un système de loupe qui nous permet d'avoir une vue detaillée, et en 3D des parcelles de terrains qui scrollent multidirectionnellement, vue à laquelle est associé tout un système d'icônes permettant un jeu uniquement à la souris. Tout ceci représente une multitude de mondes différents avec des décors variés (des paysages sous la neige, des reliefs, de la verdure, de l'eau, des papillons, la vie quoi !) sans oublier les nombreux personnages qui gambadent un peu partout...Les bruitages digitalisés sont du meilleur effet, les couleurs sont réalistes, les animations, bien que petites, sont à hurler de rire (je vous conseille les rencontres au coin d'une forêt entre les disciples

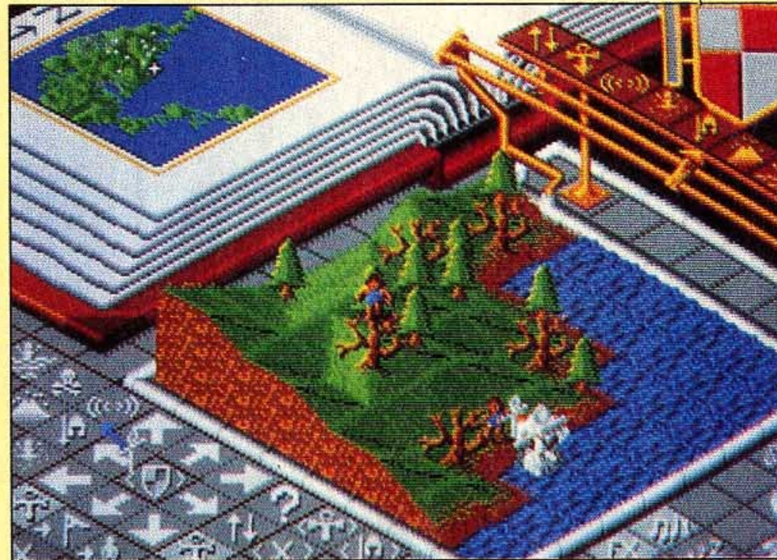


bleus et les rouges). Vous aimeriez en savoir plus, eh bien, suivez le guide: lorsque le jeu débute, la première chose à faire est de répérer votre leader ainsi que celui du peuple rival (ce qui se fait très facilement au moyen d'une icône). C'est ce leader que suivront tous les disciples de vôtre camp lors de ses périgrinations. Il porte la clé, symbole de vie (ce qui veut dire que c'est le seul moyen de contrôle direct que





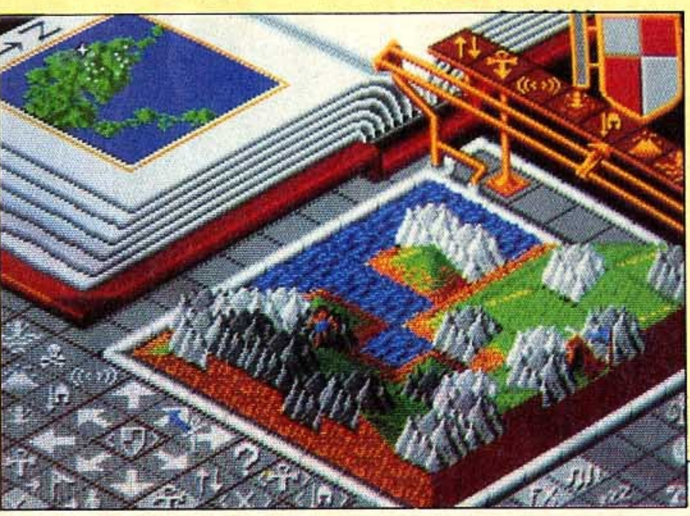




LOUS

vous avez sur le leader, les personnages, le jeu). C'est grâce à l'Aimant Papal (Papal Magnet), sorte de sceptre permettant d'attirer la totalité de vos disciples que vous ferez converger vos troupes . Dès que la jonction des deux forces antagonistes se fait, il y a combat. S'en suivent plusieurs possibilités comme s'installer, bâtir, s'étendre, bref la conquête. Je ne vais pas vous décrire toutes les possibilités du jeu, il y en a une multitude (on peut construire par exemple des châteaux, appeler des chevaliers) mais sachez que la description du jeu que je viens de faire ne concerne que le mode « entrainement «, il y en a trois en tout dont le principal est le mode « conquête « qui vous donne accès à plus de 500 mondes différents (le troisième est «custom «, mode avancé), il y en a pour des heures et des heures. Bref, pour tous ceux qui ont toujours rêvé d'être un dieu et pour les autres (sauf peut-être pour mon cousin qui ne joue qu'à Operation Wolf et qui tue même les otages), un seul conseil (une imploration même): ACHETEZ- LE !

Parlons de la version amiga de ce méga hit: graphiquement, c'est la même chose, question scénar aussi. Il n'y aurait que pour les sons que cette version serait un peu plus garni. En fait, les deux versions se tiennent fièrement les coudes.



Ed. ELECTRONIC ARTS

disponible : ST
AMIGA
Testé sur ST

ONE... AGAIN !

Une nouvelle rubrique qui vous présente, désormais les softs, déjà testés sur un autre standard et que vous retrouverez dans nos anciens numéros...

THE REAL GHOSTBUSTERS

Nouvelles versions :
AMIGA, C64, CPC
Testé sur ST
dans Joystick Hebdo N°26

Ce jeu est sorti simultanément sur CPC, C64, ST, AMIGA et presque rien ne les distingue entre eux. Bénéficiant d'une réalisation très médiocre, on se demande vraiment pourquoi avoir appelé ce jeu le 'real'. En effet, la première version (THE GHOSTBUSTERS), sortie il y a plus de 5 ans était mieux réalisée!!
Graphismes baveux et bruitages délirants font de ce jeu un curiosité à voir absolument!
Pour y croire!

ROAD BLASTERS (US GOLD)

Nouvelle version : AMIGA
Testé sur ST dans
Joystick Hebdo N°25

Voici enfin l'adaptation de ce superbe jeu d'arcade sur Amiga. A bord d'un bolide à la Mad Max, détruisez tout sur votre route en prenant soin, bien sur, de récolter des dragées qui vous approvisionneront en essence. Votre véhicule est auto-évolutif (hum hum!). En effet, au fil du jeu vous pourrez vous équiper de canons plus puissants, ce qui facilitera nettement votre progression. Dans l'ensemble cette version est relativement bien réalisée. Les graphismes sont juste à la hauteur de l'Amiga alors que l'ensemble des animations sont de très grande qualité. La musique, quant à elle, est complètement absente du jeu rendant la conduite un peu monotone mais chut! RoadBlasters, un logiciel sans surprise. A consommer avec modération.



STEVE DAVIS WORLD SNOOKER (CDS)

Nouvelle version : AMIGA
Testé sur ST
dans Joystick Hebdo N°26

Après Billard Simulator, voici S.E.W.S...sur Amiga! En voyant les premiers écrans on ne peut s'empêcher de penser que les concepteurs anglais ont quelque peu baclé cette version. Les graphismes sont relativement moyens tandis que les animations sont des injures à notre blitter! C'est bien dommage. Seule originalité, la possibilité de jouer à deux billards différents: Américains et Français. Des voix digitalisées de bonne qualité critiqueront vos coups mais cela ne suffira pas à vous plonger dans le jeu. Steve Davis, une simulation très fade qui satisfaira difficilement les mordus de billard électronique.

AMERICAN ICE HOCKEY (MINDSCAPE)

Nouvelle version : C64
Testé sur ST
dans Joystick Hebdo N°26

Un logiciel au premier abord très complet qui étonne au bout de 5 minutes de jeu. En effet, il s'agit en fait d'un soft qui vous apprend normalement le Hockey, ses stratégies, comment diriger une équipe etc... Hélas, mille fois hélas, la réalisation est tellement faible qu'on a vite mal à la tête. Les séquences d'action sont presque inexistantes alors que la partie simulation reste très confuse. Même les fans de Hockey n'y trouveront pas leur compte. ke Hockey, un jeu qui vous laissera sur votre faim.

AFRICAN RAIDERS (TOMAHAWK)

Nouvelle version : AMIGA
Testé sur ST
dans Joystick Hebdo N°21

Avec African Raiders faites le Paris-Dakar sur votre Amiga! Véritable simulation de Rallye africain, ce jeu vous tiendra en haleine pendant des heures! Des heures? Oui! Vous attendrez qu'il se passe quelque chose! Au niveau de la réalisation, il ya peu à dire ou presque: bravo! Hélas, il faut regretter le manque d'effet de vitesse: le pseudo-scrolling utilisé rappelle étrangement celui de Buck Rogers et c'est dommage. En bref, une bonne réalisation qui n'arrive pourtant pas à créer une atmosphère palpitante. Peut-être un problème de concept?



RINGSIDE (EAS)

Nouvelle version : ST
Testé sur AMIGA
DANS Joystick Hebdo N°17

Et une boxe assitée par ordinateur! Une! BAOW! Les simulations sportives se suivent et ne se ressemblent pas. Si le thème peut en effet intéresser des passionnés, il ne faut pas pour autant que la réalisation puisse les fruster de désespoir. Ringside est techniquement très mal réalisé malgré des graphismes de grande qualité. L'animation des personnages est relativement médiocre et, de ce fait, ne nous permet pas de gouter à l'atmosphère envoutante d'un ring en délire. Dommage.

TARGHAN
(SILMARILS)

Nouvelle version : AMIGA
Testé sur ST dans Joystick Hebdo N°23

Targhan est un peu le Sword of Sodan français. Les graphismes sont dans l'ensemble très bien dessinés et l'animation du personnage: exemplaire! De plus, heureusement pour notre Amiga, les bruitages n'ont pas été baclés créant ainsi une atmosphère magique mêlée de ARRRg! De OUCH! Et de HAAAN! En bref, Targhan est un très bon jeu que nous conseillons vivement aux princes de l'épée, aux Barbarians du joystick. Un logiciel que vous ne devez pas manquer!





DARK FUSION
(GREMLIN)

Nouvelle version : C64
Testé sur CPC dans Joystick Hebdo N°24

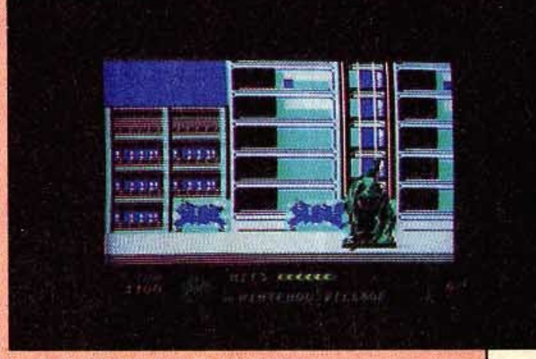
A mi-chemin entre R-type et Exolon, Dark fusion est un shoot'em up de grande qualité. A bord de votre vaisseau inter-galactique, vous allez griller des centaines de globuloids menaçants. La plupart des tableaux font évoluer pas moins de 20 sprites, 40 tirs de lasers, 30 tirs de plutonium et c'est du grand art! Sa grande ressemblance avec R-Type risque de lui retirer un peu d'originalité mais il bénéficie heureusement d'une réalisation exemplaire! En effet, les sprites sont dans l'ensemble très bien dessinés. Quant aux scrollings, ils sont... hyper fluides (vous en connaissez des saccadés sur Cbm? Hmmm? Non mais!). En bref, voici une superbe version qui conviendra parfaitement aux révoltés de la gachette, aux Captain Power du baton.



THE MUNCHER



Vous êtes énervés ??? Eh bien maintenant sachez que vous allez pouvoir arrêter de frapper sur votre soeur, votre voisin, votre concierge, ou tout simplement sur votre ordinateur chéri, puisque vient de sortir directement des studios de développement de Gremlin un jeu nommé The Muncher. Je vous rassure tout de suite, ce n'est pas un PAC-MAN, loin de là. Il s'agit d'un remake de RAMPAGE. Vous êtes un gros dinosaure, vert, méchant, gluant, et très bête. Votre seul but, tout détruire, pour le plaisir, pour entendre les femmes crier au désespoir lorsque vous leur mettrez le grappin dessus, afin d'en faire votre 4 heures. Bref tout irait pour le mieux si vous n'étiez pas sans cesse menacé par des militaires aussi petits que bêtes. Donc, je n'ai pas besoin de vous dire que plus vite vous mangerez ces fans de Rambo, plus vite vous aurez la paix. Ahhhh !!!! les salauds, en plus ils ont des tanks, des hélicos, des avions et autres véhicules dangereux. En ce qui concerne la réalisation, c'est joli, mais ça manque d'hémoglobine. Votre dinosaure occupe quatre cinquième de l'écran en hauteur, autant dire qu'il ne passe pas inaperçu à l'écran, et que les militaires auront beaucoup de facilité à vous toucher. Evidemment, toute la ville n'est pas représentée dans un seul écran, et c'est pour cela que vous pourrez faire scroller l'écran afin de découvrir un petit peu plus de bâtiments et d'ennemis. Les animations sont fluides, rapides, et précises, mais à vrai dire, je trouve les graphismes un tout petit peu pâlichons (non !! pas les nichons !!!). Sinon la musique est entraînante et guillerette et surtout elle est faite par Ben Daglish grand musicien informatique devant l'éternel puisqu'il est entre autre l'auteur de la célèbre musique de DEFLEKTOR.

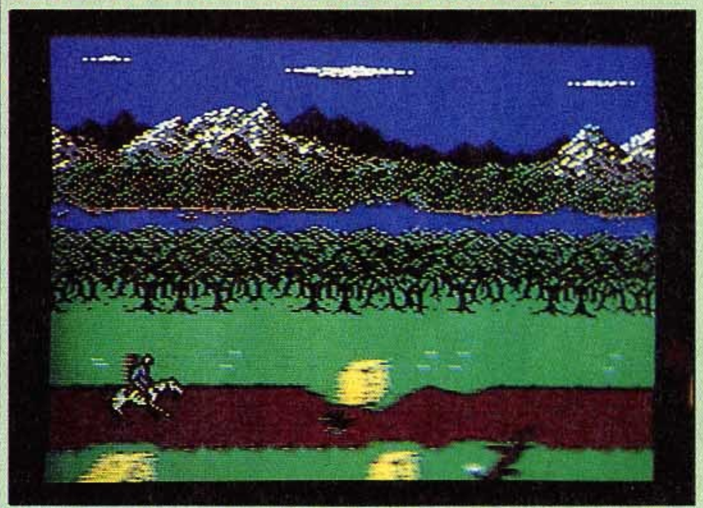


Voilà, au total un bon jeu, qui vous défoulera pour pas trop cher.

Ed. GREMLIN
disponible : C64
Testé sur C 64

HILLSFAR



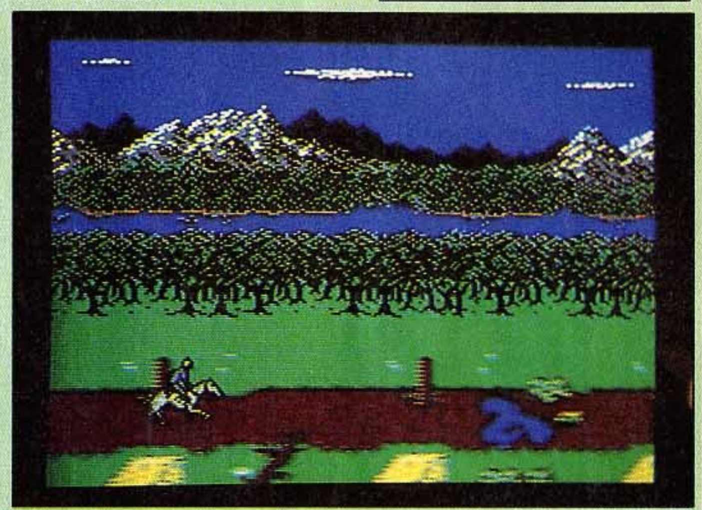


Ahhhh, en avant pour de nouvelles aventures dans le monde de Dungeons & Dragons. Voici donc le deuxième volume de la série Forgotten Realms. Vous vous souvenez sans doute de l'article élogieux qui était dans le numéro 16, vous savez tous que ce jeu de rôle est un must absolu. Eh bien dans cette nouvelle aventure, vous allez partir a la découverte d'Hillsfar, un monde dangereux et plein de découvertes. Pour commencer, vous allez choisir un seul personnage (un seul au lieu de 6, ça fait drôle) qui sera voleur, magicien, guerrier ou de toute autre sorte. Puis vous allez commencer par une séance de cheval, eh là, autant vous dire que ça change pas mal, puisque c'est carrément de l'arcade, un scrolling correct, sur 2 plans, des obstacles à éviter... Puis vous entrerez dans une ville où tout est représenté en vue de dessus, et en même temps en vue 3D, pratique. Lorsque vous voudrez forcer une porte fermée, vous aurez un temps limité pour choisir l'action qui convient le mieux (forcer la serrure, défoncer toute la porte...), puis une fois à l'intérieur des lieux, vous pourrez visiter et vous en mettre plein les poches. Le plus étrange c'est que lors de la visite d'une batisse, tout est représenté à la GAUNTLET, déplacements rapides, vue du dessus, scrollings... Voila, sinon, à part ça, ça va, la famille aussi, et votre petite dernière madame Michou, elle a toujours la grippe ??? Donc pour tous les fans de D&D un achat obligatoire. Au fait, un troisième volume est prévu, et il va être comme le premier, c'est à dire plus rôle et moins arcade.

Ed. SSI

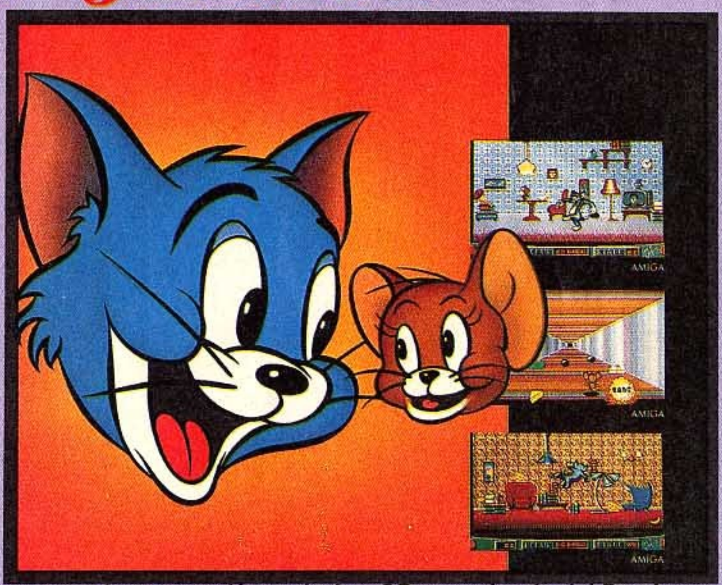
disp. : PC -C64

Testé sur C64



TOM & JERRY

Le challenge qui consiste à nous faire revivre sur l'écran les meilleurs moments que nous avons passés, tout gosse, devant des dessins animés, a presque été réussi avec ce programme. Poursuivi par Tom chargé de protéger la maison, vous êtes Jerry, la malicieuse souris. L'intérieur de la maison est vu de coté, avec un scrolling horizontal agréable. C'est là que les ennuis commencent. Jerry doit manger le maximum de fromages placés un peu partout, sur des étagères à plusieurs niveaux. Parfois on peut passer entre les étagères, d'autres fois non, sans réelle logique! Et Tom arrive d'un coté ou l'autre de l'écran, démarche



un peu trop saccadée malgré de beaux sprites, attrape facilement l'intrus pour lui retirer 30 secondes de vie! On a beau s'esquinter en tirant de toutes ses forces sur la manette, Jerry refuse d'accélérer une allure qu'il a pourtant bien vive dans ses cartoons. Dommage, car retrouver les héros préférés de nos jeunes années, (la larme, c'est ici), est un vrai plaisir et méritait un sort meilleur et un jeu mieux fini, même si les voyages dans les trous de souris sont bien réalisés.

Ed. MAGIC BYTES

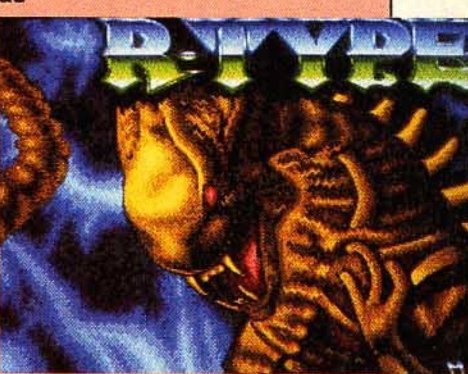
disp. : AMIGA

Testé sur AMIGA

R-TYPE



J'ai vraiment eu du mal à écrire ce test. En effet pour me décoller de l'écran ça a vraiment été dur, j'étais tout de même tout fier d'être arrivé au 3eme niveau là où je me fis littéralement atomiser par un vaisseau faisant une fois et demie la taille de l'écran. R-TYPE est à mon avis une des meilleures conversions d'arcarde du moment.L'animation est remarquablement fluide, les sprites très jolis, et la musique oh la musique, sublime, les sons.... oh stop je craque ce jeu est purement et simplement génial.Donc vous êtes dans un petit vaisseau, vous progressez horizontalement dans un décor galactique (au premier niveau) et beaucoup plus chargé dans les suivants.Tout au long de notre évolution, vous pourrez recueillir différents objets qui vous apporteront des options comme: l'adjonction d'armes supplémentaires, de petits vaisseaux pour vous aider à combattre etc.....Question armements (car le jeu reste un shoot them up) les tirs sont modulables à volonté du moins puissant au plus destructeur mais attention au niveau d'énergie.Pour les amateurs de ce genre de jeux,achetez- le sinon pour les autres gardez vos sous pour par exemple The Lord Of The Rising Sun.Qu'est-ce qu'on dit à JOYSTICK Hebdo? Bravo les programmeurs!

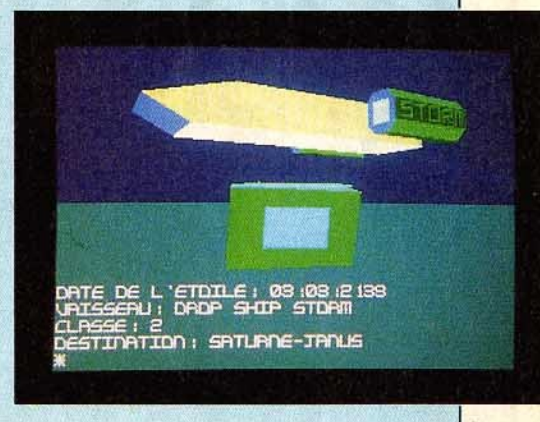


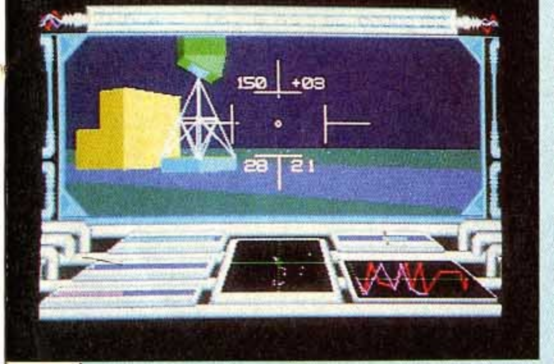
Ed. ELECTRIC DREAMS
disp. :CPC - C64 AMIGA - ST
Testé sur AMIGA



VOYAGER

Vous aimez les belles choses (Notamment les formes pleines toutes colorées, en 3-D, animées, fluides...) (Oui, oui, la voisine de palier, par exemple, a des formes 3D bien pleines, animées mais pas trop fluides...) ? Et en plus, vous avez jeté la mort dans l'âme FOFT à la poubelle pour raison incompréhension. Eh bien, vos malheurs sont terminés car VOYAGER pointe enfin le bout de son nez dans toutes les bonnes quincailleries de la galaxie et plus précisément sur Terre. Voici une bonne transition qui nous mène tout droit au scénario quelque peu galactique: my name is Snayles (Luc pour les intimes), I am a little dangerous psychopathe and my job is: destroy everybody (traduc pour les touristes: lui, c'est Snayles et il a un beau vaisseau avec un radar et un canon laser et son boulot est de détruire les 80 vaisseaux ennemis qui se trouvent sur chacune des 10 lunes de Saturne; pourquoi ? Car ces crapauds de Roxys en ont fait leurs bases alors que, toutes les défenses terriennes ont été anéanties. Bilan des courses: voici un jeu d'action, sans le côté aventure des jeux du style ELITE, mais avec, tout de même une bonne dose de stratégie (par exemple lors du changement de Lune après le génocide de ces crapauds de Roxys, qui est chronométré car vu qu'en tuant le dernier ennemi, vous avez enclenché un mignon compte à rebours trés têtu d'auto-destruction de la Lune, à se demander qui est le crapaud !). Côté finition, tout y est : des options plus qu'il n'en faut pour un jeu d'action, des pastilles-bonus tout au long du jeu pour voler dans les airs, rajouter des caméras de vues latérales...ect, des graphismes et animations très symphathiques; bref, c'est beau (sauf au niveau des sons, excepté la digit de présentation; heureusement, on a un cadeau Bonus dans la boîte: une K7 audio et pas Amstrad (!) avec une jolie musique dessus !) mais on ne peut s'empêcher de comparer ce soft à STARGLIDER 2 au point de vue graphismes (attention, ici, le côté action prime sur l'aventure).





En conclusion, c'est très bien mais pour les fanas d'action, il semblera fade alors que pour les pros de l'aventure-simulation, il sera trop primaire (ah, les parti-pris !)

Ed. OCEAN
disp. : AMIGA - ST
Testé sur ST



CHUCKIE EGG II

Une p'tite boule qui marche, qui bondit, jaune avec une casquette orange; voilà ce que vous manoeuvrez dans CHUCKIE EGG II. Mais pourquoi, bon sang?! Ah oui, le but du jeu: il faut récupérer (éléments, ingrédients) de quoi monter une usine d'oeufs en chocolat, avec surprise à l'intérieur. Cool, non? Dommage que les décors ne soient pas beaux, que les sprites, tout petits et au graphisme minimaliste, n'assurent pas vraiment... Sans ça, c'est jouable. Un peu difficile à certains endroits, facile ailleurs, bon, c'est un p'tit jeu d'action, quoi. Il ne tire pas vraiment parti des possibilités graphiques de la machine, c'est le seul reproche que l'on pourrait vraiment lui faire.

PICK & CHOOSE sur ST



DU NOUVEAU CHEZ PSYGNOSIS

Jeudi 27 Avril, 9h du mat chez 16/32 Diffusion (encore!): petit déjeuner pour la présentation des préversions maison (cf devinez quel article !), et l'introduction d'une version définitive des Portes du Temps qui s'annonce historique (je parle du sujet!) bien réussi, enfin des nouveaux produits made in Psygnoclapse, heu pardon, made in Psygnosis. Toujours pas de traces d'Aquaventura mais beaucoup de Blood Money (photo ci-contre), la pseudo-suite («pseudo» car ce n'est pas exactement un bête shoot them up) de Menace. C'est comme un Fort Apocalypse ou un Cybernoid de luxe en plus violent et plus arcade. Au point de vue finition, c'est le pied intégral avec quatre mondes à explorer tous différents au point de vue décor et monstres of course (il y a un fond sous-marin, un couloir futuriste, une grotte en fusion et un océan glacé) mais aussi des vaisseaux qui changent pour chaque monde (robot, sous-marin, hélicoptère). Sans avoir le réflexe de se rouler par terre parce que c'est du Psygnosis (musique digit lors de présentations hyper chiadées, jaquette sublime...ect), il faut avouer qu'on ne badine pas avec la perfection en ce moment chez les programmeurs de Psygnosis. D'autant que pour nous achever et par la-même, nous faire baver d'envie, on a eu le droit à la pré-préversion de BEAST (le voilà le scoop de l'hebdomadaire!) programmé par l'équipe qui a récemment pondu Ballistix: c'est du style de Barbarian avec des animations apocalyptiques (scrollings différentiels du sol et des nuages, effets de profondeur saisissant, combat hyper précis, monstres atrocement réalistes...) dans un décor champêtre qui devient vite démoniaque tout comme le petit être qu'on manipule au joystick. Le grandiose Dragonslayer annoncé depuis des lustres n'a qu'à bien se tenir.

PSYGNOSIS



KICK OFF

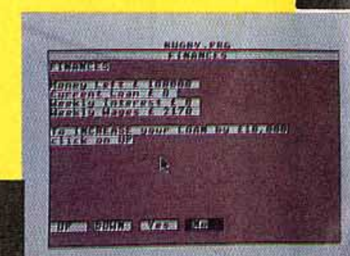
KICK OFF, de chez ANCO, distribué par ST, est un jeu de football qui devrait sortir dans pas longtemps. Il y a plusieurs modes de jeu: entraînement, entraînement au penalty, tournoi complet, etc... On peut y jouer seul contre l'ordinateur, à deux l'un contre l'autre ou à deux ensemble contre l'ordinateur (une bonne idée déjà vue dans SKATEBALL). Les graphismes ne sont pas fantastiques puisques très simples, mais du coup, l'écran n'étant pas embarassé de décors inutiles du genre des pubs moches qui encombraient l'affichage dans HOT BALL (de sinistre mémoire...), la jouabilité est accrue par rapport aux autres softs de foot sur ST. Le système est relativement simple: le joueur actif d'une équipe est celui qui est le plus proche de la balle. Il y a quand même pas mal de choses qui sont possibles, puisque l'on peut bloquer la balle, faire des glissades pour piquer la balle à l'adversaire (attention aux coups francs!). Les bonnes vieilles règles du foot sont intégralement respectées: touches, corners (on peut même donner un effet à la balle quand on tire le corner!), tout ça est accessible; il suffit d'envoyer la balle hors du terrain pour le constater. Le terrain étant vu de haut, les sprites représentent évidemment des footballeurs vus du dessus, ce qui ne rend jamais très bien, mais bon, c'est potable. Une vue réduite du terrain (avec différents zooms) est accessible, ce qui permet d'avoir une vue d'ensemble de l'action, et il possible de définir la disposition de son équipe sur le terrain au démarrage de la partie. Le côté simulation de ce jeu est donc extrêmement poussé par rapport à ce que l'on avait vu jusqu'alors. C'est une très bonne idée, puisque cela donne à KICK OFF, soft d'un genre difficile et ingrat car les simulations de sport d'équipe ne sont pas ce qu'il y a de plus facile à réussir -loin de là, les qualités requises pour satisfaire les utilisateurs de jeux micros passionnés de foot.

ANCO sur ST

RUGBY LEAGUE BOSS

Il s'agit d'une simulation de rugby, mais sous une forme extrèmement particulière, puisque entièrement en mode texte, dans de bonnes vieilles fenêtres GEM. Tout est en anglais, y compris les noms des joueurs et des équipes (enfin, vous pouvez éditer ça, et mettre des noms de joueurs et d'équipes français si vous voulez, mais le soft sera toujours anglo-saxon). On peut définir les équipes, acheter ou revendre des joueurs, gérer les finances de l'équipe, etc... Le tournoi lancé, les résultats de chaque match s'affichent, l'un après l'autre, puis le bilan du tournoi. Voici une adaptation bien abstraite d'un sport aussi «concret» que le rugby! ... De quoi faire de la prospective rugbylogique, pour les accros ?..

CRYSYS SOFTWARE sur ST



INFOS
PAS GENEES

PREAMBULE

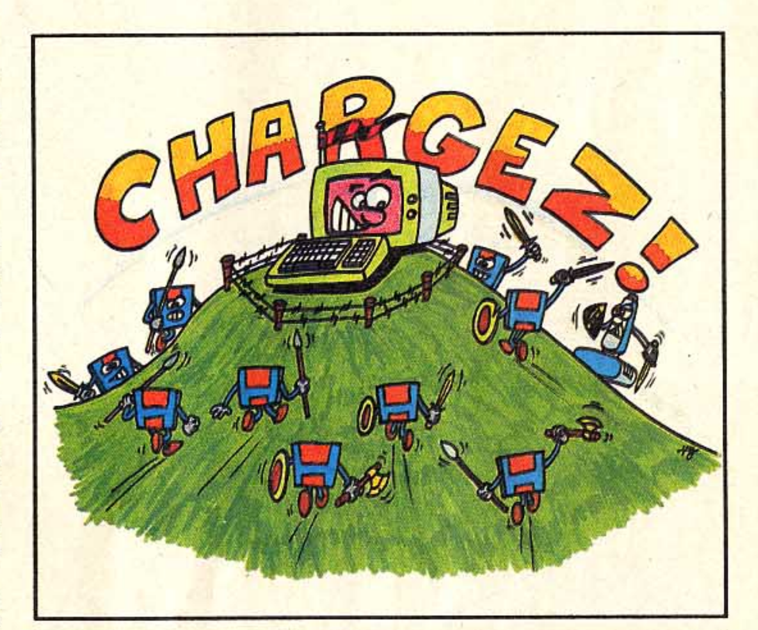
Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais depuis quelques temps, les programmeurs ont mis le turbo sur l'AMIGA et programment des trucs d'enfer, utilisant apparemment les possibilités formidables de la machine. C'est pas trop tôt! (Qu'est ce que vous avez foutu, bande de nases? C'était le prix de la bécane qui vous effrayait ou quoi?N.D.L.R.) Cela dit, bouffi, la machine se vend un peu aux USA et donc fait lever le sourcil à certaines sociétés de soft. Mais faut pas rêver, c'est pas encore ça. Pour l'instant, le marché américain est complètement couvert par le PC, que ce soit AT et même XT, la plus grosse partie étant en EGA, le reste en VGA. Le CGA, à la limite, ils connaissent même pas, c'est pas assez cher! Ouais, mon vieux! Alors, ça va être dur de percer!

APPLE

Ben, heu, quoi dire? Ca va bien pour eux, très bien même. Les chiffres sont époustouflants. En France par exemple. Jugez plutôt: 1831 Millions de francs de C.A. en 1988!!! Pour 70000 bécanes et 19000 lasers. C'est dingue! Et cette somme correspond à environ 8% du chiffre d'affaires d'APPLE. Qui est donc un chiffre colossal! Et avec tout ça, nos amis d'Apple continuent à parler de volonté de philosophie, de ne pas vouloir faire uniquement de l'argent, de ne pas perdre leur âme sur le chemin du profit, de rester fidèle à une éthique. C'est beau APPLE! Tellement beau que l'on en rêve, grand comme petit! Oui, mais c'est très cher! Trop pour tous les kids qui voudraient bien plonger et qui doivent patienter longtemps, longtemps en rèvant d'une bécane fabuleuse!!!

COMMODORE

Bravo à tous les programmeurs qui se tapent la programmation de démos fabuleuses. J'ai passé la nuit à admirer leur travail, réveillant tous les voisins pour leur montrer ce qu'on peut faire avec cette bécane. Le plus intéressant, c'est la vitesse de chargement des images et des données, texte ou musique. Ca va très vite, et curieusement, j'ai pas encore vu quelque chose d'équivalent dans un programme du commerce! Cela tiendrait il aux protections infernales installées par les anti pirates? Va savoir! Cela dit, un banc d'essai de toutes ces démos sera fait la semaine prochaine, avec quelques photos. Pourquoi pas maintenant? Mais parce que j'ai envie de les regarder encore, et que faire le texte, j'ai pas envie! Ha, en parlant de traitement de texte sur Amiga, on nous annonce la disponibilité d'EXCELLENCE, produit haut de gamme qui serait capable de beaucoup de choses, d'écrire un texte en plusieurs couleurs, d'importer des images au format IFF (reconnu même par le Mac), de vérifier vos fôtes en temps réel, et de sauvegarder ses fichiers en POSTSCRIPT. D'autre infos dès qu'on l'aura testé. Pour la musique, vous tous qui louchiez du côté d'ATARI, sachez que TRACK 24, STUDIO 24, BIG BAND, sont disponibles et utilisables à condition d'avoir au moins 1 méga de mémoire sur sa bécane chérie. Et puis peut-être est-il utile d'avoir la petite interface qui gère les signaux MIDI, parce que sinon, c'est pas la peine!



La rubrique de JOYSTICK Hebdo qui vous permet de connaître avec précision la liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

BLOOD MONEY (PSYNOGIS)	AMIGA
DEJA VU II (MINDSCAPE)	ST
DRAGONNINJA (IMAGINE)	AMIGA/ST
HOLLYWOOD POKER PRO (RAINBOW SOFT)	AMIGA/PC/ST
INDOOR SOCCER (MINDSCAPE)	PC
SOFTWORD PLUS (GST)	ST
SORCERER LORD (MIRORSOFT)	AMIGA/PC/ST
SPRITE EDITOR DE LUXE (ESAT)	ST

NEF D'OR


photo TILT

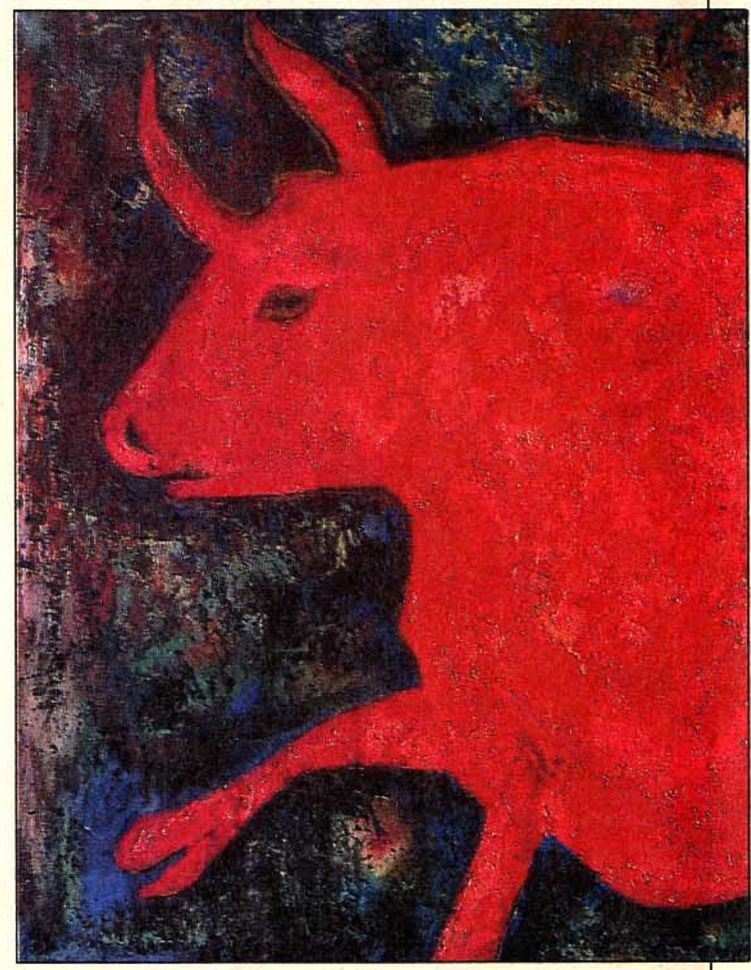
Halleluia... oh joie... oh bonheur!
Deux sociétés françaises de la Micro: LORICIELS et TITUS, sont à l'honneur, et se sont vues décerner la «NEF D'OR» (qui n'est pas un légume contrairement à ce que pourraient penser les mauvaises langues) mais la distinction que remet chaque année le Ministre de l'Industrie et le Pdt de la Chambre de Commerce de Paris aux entreprises les plus performantes. Cocoricooo...
Un grand merci à notre confrère TILT qui nous a aimablement communiqué cette photo avec de gauche à droite: Philippe SEBBAN, Laurent WEIL (Loriciels), Mr. le Ministre de l'Industrie, Marc BAYLE (Loriciels), Hervé CAEN (Titus).

FREDERIC VOISIN

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

NIMES, c' est la féria, comme tous les ans, et une armada de bestioles cornues va déferler sur la grand place encadrée par la foule rigolarde, passionnée et chaude. Pour les artistes, le midi, le soleil, la chaleur et surtout la vie mélangée à la mort sont des catalyseurs créatifs qui débouchent souvent sur d'admirables sensations. Pour Frédéric VOISIN, l'approche tauromachique est une façon différente d'aborder l'art associé à l'ordinateur, en absorbant et mélangeant différentes technologies, astuces et savoir faire. L' auteur revendique d'ailleurs autant le droit au métissage culturel qu' au mélange de genres. Ce qui lui fait caresser l'art Africain, puis se frotter au cubisme puis retourner au style rupestre genre grotte de Lascaux... Certains constructeurs informatiques ne sont pas insensibles au Computer art, puisqu' il permet d' investir dans le culturel mais aussi d' introduire les machines dans des salons, des expos, des domaines où, à priori, le discours informatique n' a pas sa place. Apple a bien sûr ouvert la porte et depuis longtemps à cette forme supérieure de la communication en équipant certains artistes, dont notre héros du jour. Le Mac lui sert tout d'abord à la fabrication d' une trame, d'un fond, d' un contour, pour aboutir à une forme qui une fois terminée sur l'écran, est projetée sur papier grâce à l'imprimante noir blanc. A partir de là, tout peut arriver à la sortie papier.

La passe de droite



Le taureau rouge

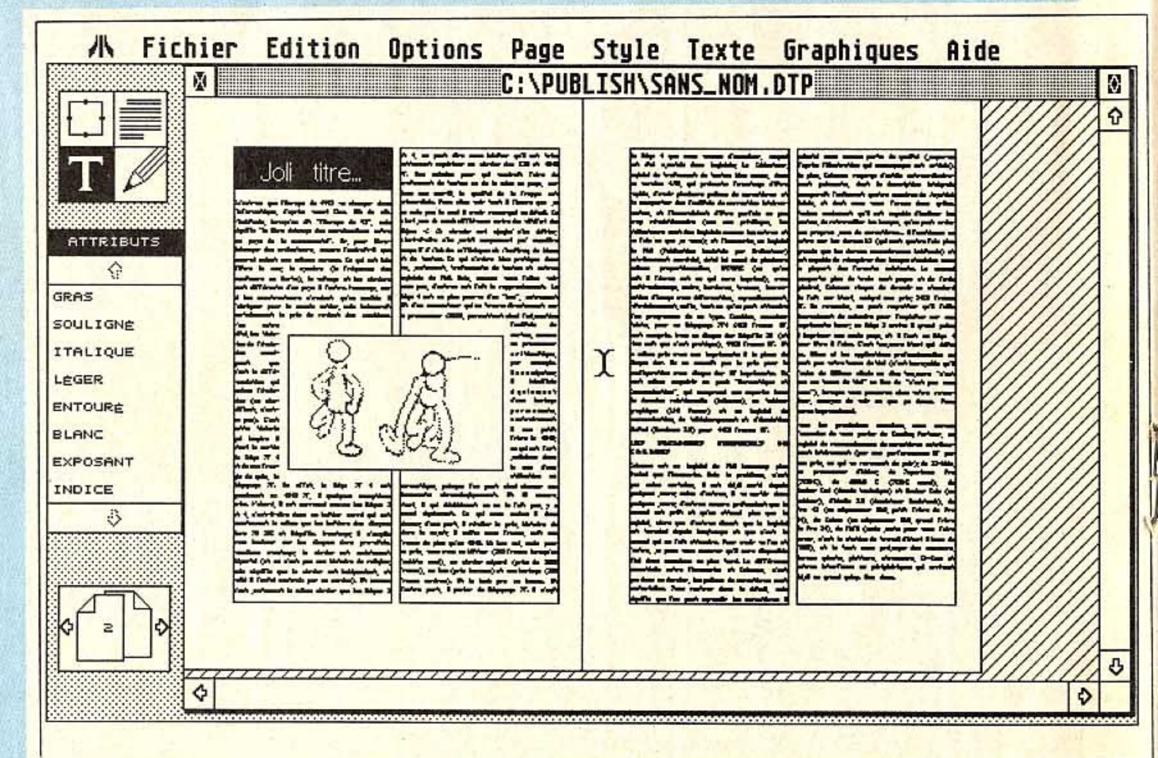
Agrandissement, projection sur toile, bombages, passage au cirage, rajout de matières de toutes sortes, et pour finir, transfert sur diapos pour les exemplaires destinés à la presse pour information et titillation à la visite d'expo. L' avantage des oeuvres de F. VOISIN, c'est qu' au moins, il n'est pas nécessaire d'avoir un écran sur le nez pour admirer le travail et que de ce fait, le contraste et la qualité des coloris de l'image sont largement supérieurs à la projection cathodique habituelle en computer art. Ce qui est totalement voulu par l'homme qui déclare que l'ordinateur n'est qu'un moyen et non une fin dans son oeuvre. Cela n'empêche que, passé du Mac 512 au Mac 2, l'artiste va peut être échanger également son imprimante noir et blanc contre une sortie laser couleur, afin assurément d' exploiter et détourner une nouvelle route ouverte par la technologie.



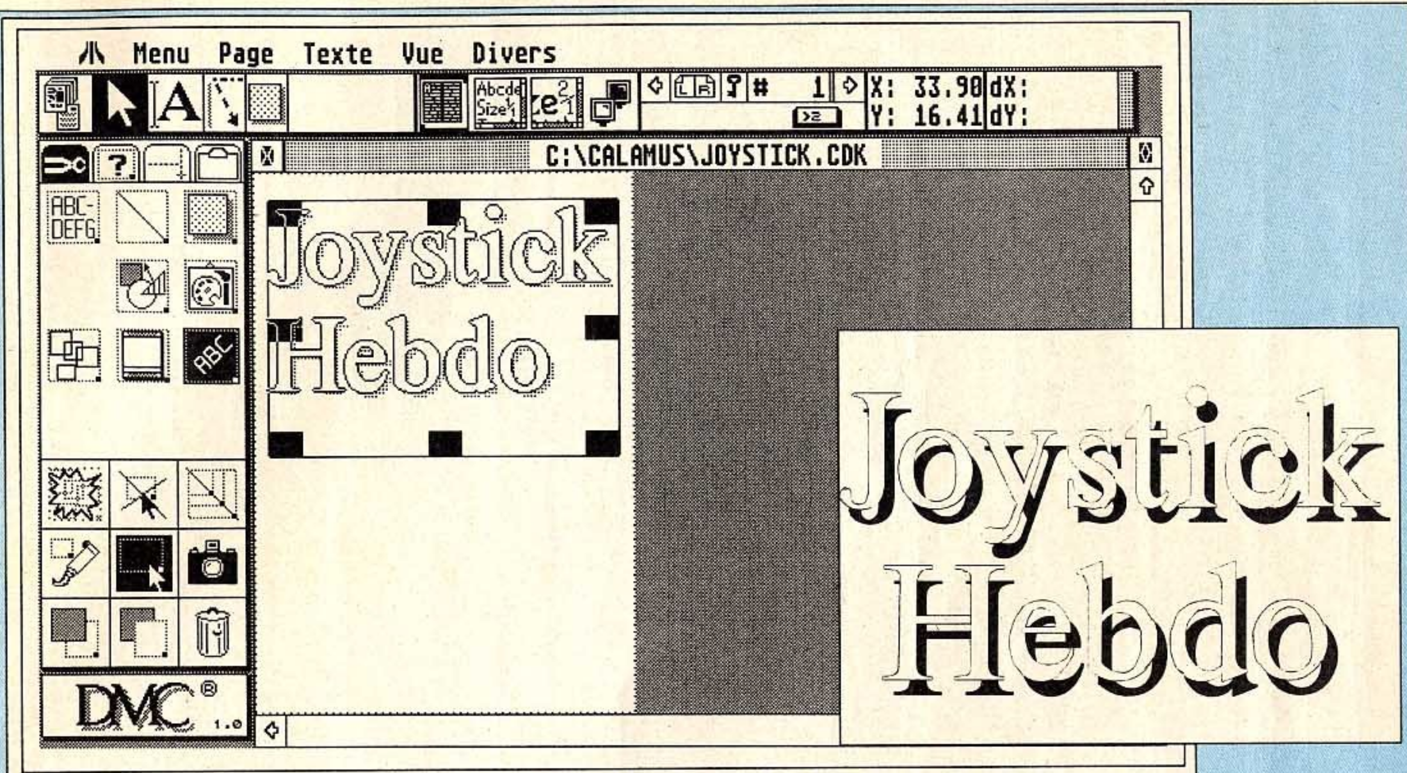
LA RUBRIQUE DU ST

LA BAIE DES ANGLES

Qu'est-ce que l'Europe de 1992 va changer dans l'informatique, d'après vous? Rien. Nib de nib. D'habitude, lorsqu'on dit «l'Europe de 92», cela signifie «le libre échange des marchandises entre les pays de la communauté». Or, pour libre-échanger des ordinateurs, encore faudrait-il que ceux-ci soient aux mêmes normes. Ce qui est loin d'être le cas: la synchro (la fréquence des moniteurs en Hertz), le voltage et les claviers sont différents d'un pays à l'autre. Dommage, car si les constructeurs n'avaient qu'un modèle à fabriquer pour le monde entier, cela baisserait certainement le prix de revient des machines. D'un autre côté, les théories de l'évolution enseignent que c'est la différenciation qui amène l'évolution (en simplifiant, n'est-ce pas). C'est cette théorie qui inspire à Atari la sortie du Méga ST 1 et de son frangin de gala, le Mégapage ST. En effet, le Méga ST 1 est quasiment un 1040 ST, à quelques exceptions près. D'abord, il est carrossé comme les Mégas 2 et 4, c'est-à-dire dans un boîtier carré qui est exactement le même que les boîtiers des disques durs SH 205 et Mégafile. Avantage: il s'empile avec bonheur sur les disques durs pre-cités. Deuxième avantage: le clavier est maintenant déporté (et ce n'est pas une histoire de religion: cela signifie que le clavier est indépendant, et relié à l'unité centrale par un cordon). Et comme c'est justement le même clavier que les Mégas 2 et 4, on peut dire sans hésiter qu'il est très nettement supérieur au clavier des 520 et 1040 ST. Une aubaine pour qui voudrait faire du traitement de textes ou de la mise en page, car dans ces cas-là, la qualité de la frappe est primordiale. Vous allez voir tout à l'heure que je ne suis pas le seul à avoir remarqué ce détail. Ce n'est pas la seule différence entre les 1040 et les Mégas 1. Ce dernier est équipé d'un blitter, c'est-à-dire d'un petit composant qui accélère jusqu'à 8 fois les affichages de fenêtres, de blocs et de textes. Ce qui s'avère bien pratique dans les, justement, traitements de textes et autres logiciels de PAO. Mais, comme vous l'allez voir sous peu, d'autres ont fait le rapprochement. Le Méga 1 est en plus pourvu d'un «bus», autrement dit d'un connecteur qui se trouve directement sur le processeur 68000, permettant ainsi l'adjonction facilitée de cartes, comme un processeur arithmétique, par exemple. Messnépatou: il bénéficie également d'une horloge permanente, contrairement à son petit frère le 1040: ce qui est fort judicieux dans le cas d'une utilisation en bureautique, puisque l'on peut ainsi classer ses documents chronologiquement. Et là encore, Atari, à qui décidément on ne la fait pas, y a pensé également. Ce qui nous amène à deux choses: d'une part, à révéler le prix, histoire de clore le sujet; il coûte 7050 francs (ou plutôt 7049 francs), soit 1050 francs de plus qu'un 1040. Ah ben oui, mais pour ce prix, vous avez un blitter (300 francs lorsqu'on l'achète seul), un clavier séparé (près de 2000 francs), un bus (prix inconnu) et une horloge (200 francs environ). Et le look pro en bonus. Et d'autre part, à parler du Mégapage ST. Il s'agit du Méga 1 que nous venons d'examiner, auquel ont été ajoutés deux logiciels: Le Rédacteur, logiciel de traitement de textes bien connu, dans sa version 1.98, qui présente l'avantage d'être rapide, d'avoir plusieurs polices de caractères et de comporter des facilités de correction intéressantes, et l'inconvénient d'être parfois un peu trop révolutionnaire (non aux privilèges, les utilisateurs sont des logiciels comme les autres et je fais ce que je veux); et Timeworks, un logiciel de PAO (Publication Assistée par Ordinateur) extrêmement convivial, doté lui aussi de plusieurs polices proportionnelles, WYSIWYG (ce qu'on voit à l'écran est ce qui sera imprimé), avec multi-colonnage, cadre, bordures, trames, incrustation d'image avec déformation, agrandissement, rétrécissement, enfin, tout ce qu'on peut attendre d'un programme de ce type. Combien, monsieur Pointu, pour ce Méga-



TIMEWORKS : Wysiwyg, avec détourage automatique du texte lors de l'ajout d'un dessin



CALAMUS : Une bombe! Admirez le résultat en laser!

page ST? 7650 francs, tout compris (ou plus probablement 7649 francs). Avec un disque dur Mégafile 30 (et Dieu sait que c'est pratique), 11800 francs (à priori, ce sera plutôt 11790 francs). Et grosso modo le même prix avec une imprimante à la place du disque dur. On ne connaît pas le prix pour la configuration avec disque dur ET imprimante. On peut même acquérir un pack «Bureautique et Communication», qui comprend une superbe base de données relationnelle (Adimens), un tableur graphique (LDW Power) et un logiciel de communication, de téléchargement et d'émulation Minitel (Emulcom 3.0) pour 1720 francs (allez, disons 1719 francs).

LES PARADOXES TEMPORELS DE CALAMUS

Calamus est un logiciel de PAO beaucoup plus évolué que Timeworks. Mais le problème, c'est que selon certains, il est déjà sorti depuis quelques jours; selon d'autres, il va sortir dans quelques jours; d'autres encore prétendent que le manuel est prêt et qu'on attend plus que le logiciel, alors que d'autres disent que le logiciel est terminé depuis longtemps et que c'est le manuel qui se fait attendre. Pour avoir vu l'un et l'autre, je peux vous assurer qu'il sera disponible d'ici deux semaines au plus tard. La différence essentielle entre Timeworks et Calamus, c'est que dans ce dernier, les polices de caractères sont vectorielles. Sans rentrer dans le détail, cela signifie que l'on peut agrandir les caractères à volonté sans aucune perte de qualité (jugez-en d'après l'illustration qui accompagne cet article). En plus, Calamus regorge d'outils extraordinairement puissants, dont la description intégrale occuperait facilement quatre numéros de Joystick Hebdo, et dont nous vous ferons donc grâce. Sachez seulement qu'il est capable d'incliner les textes, de retravailler les images, qu'on peut créer ses propres jeux de caractères... Il fonctionne en outre sur les écrans A3 (qui sont quatre fois plus grands que les écrans monochromes habituels) et est capable de récupérer des images stockées sous la plupart des formats existants. Le manuel comporte plus de trois cent pages et de l'avis général, Calamus risque de devenir un standard de fait sur Atari, malgré son prix: 2900 francs (ou plus probablement 2890 francs). En revanche, on peut regretter qu'il faille énormément de mémoire pour l'exploiter sur une imprimante laser: un Méga 2 arrive à grand peine à imprimer une seule page, et il faut un Méga 4 pour être à l'aise. C'est toujours Atari qui édite ça. Même si les applications professionnelles ne sont pas votre tasse de thé (c'est incroyable qu'à l'aube du XXIème siècle on dise toujours «c'est pas ma tasse de thé» au lieu de «c'est pas mon coca»), lorsque vous passerez chez votre revendeur, essayez de voir ce que ça donne. Vous serez impressionné.

Dans les prochaines semaines, nous aurons l'occasion de vous parler de Reading Partner, un logiciel de reconnaissance de caractères extrêmement intéressant (par ses performances ET par son prix, ce qui va rarement de pair); de ZZ-Idée, un processeur d'idées; de Superbase Pro (SGBDR), de dBMAN 5 (SGBDR aussi), de Becker Cad (dessin technique) et Becker Calc (un tableur), d'Aladin 3.0 (émulateur Macintosh), de Pro 12 (un séquenceur Midi, petit frère de Pro 24), de Cubus (un séquenceur Midi, grand frère de Pro 24), de l'ATW (mais juste pour vous faire baver, c'est la station de travail d'Atari à base de T800), et le tout sans préjuger des scanners, écrans géants, plotters, streamers, CD-Rom et autres interfaces ou périphériques qui arrivent déjà au grand galop. Hue donc.

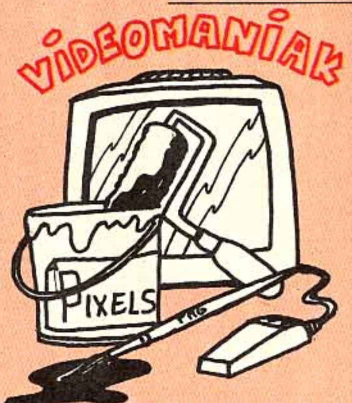
Michel DESANGLES

LE COIN DU VIDEO-MANIAK

En provenance directe des Etats-Unis, une nouvelle bombe s'apprête à attendrir la France. Annoncé depuis des mois, le dernier soft graphique de l'ineffable Newtek sera bientôt disponible chez tous les revendeurs....et les autres. Véritable concurrent de Photon Paint, il vous fera frémir de plaisir. Mais..mais "scusez moi...de quoi parlez-vous? Hmm? De Digipaint III! Ah? Et Digipaint II, il est oû le youki? Nulle part! Newtek en plein debbugage a eu vent de la sortie imminente de Deluxe paint III d"Electronics arts et s'est empressé de rajouter un +1 à son soft histoire de faire bonne figure! D'ailleurs, bon nombre d'éditeurs font de même en sortant des versions 1.3 de leurs logiciels alors qu'il n'y a jamais eu de 1.0! Workbench oblige! Les voies du marketing sont impénétrables. Mais revenons à Digipaint III, voulez-vous? Inutile de vous dire qu'il n'y a aucune comparaison possible entre la version 1.0 et celle-ci! Une des principales améliorations est la possibilité de faire des dégradés! Haw haw haw Incroyable! De plus leur gestion est extrêmement bien réalisée écrasant ainsi Photon Paint qui malgré sa version 2.0 continue à générer des choses horribles dès que l'on veut faire du "Dithéring"! Vous travaillez sur un plan mémoire de 1024x1000 pixels dont 352x400 en simultané au maximum (Attention, la version que nous avons vu était en Ntsc. La version Pal n'était pas disponible). Et le mode graphique me direz-vous? Nous sommes au regret de rappeler à tous les nouveaux connectés que Digipaint III de Newtek est un des meilleurs logiciels de dessin en Ham sur Amiga, qui malgré ses étonnantes possibilités n'arrive pourtant pas à supplanter Photon Paint. En effet, Photon Paint l'autre logiciel Ham 2d sur Amiga possède des fonctions de déformation de "brush" encore inégalées, permettant de truquer des images, de les bidouiller, d'en faire du hachis p.....? Mais là où se distingue Digipaint III est sa possibilité de faire du mapping 3d avec vos brushs! Et ça! C'est fabuleux! Tellement fabuleux, comme nous sommes au regret de vous signaler que nous aborderons ce logiciel plus en profondeur dans une prochaine Connexion. Ahhh maapping! Quand tu nous tiens!.



Azathoth! Grand animateur des ténèbres, représentation du chaos primitif siégant au centre de l'infini. A ses cotés, Yog-sothoth son congérent. Manifestations extérieures de l'expression primitive. Tous deux sont agenouillés devant un problème délicat: -Attends! Je mets l'encodeur Pal de ce coté, toi tu t'occupes de la sortie Genlock. C'est bon? Vas-y! Connecte la régie. Prêt? One for the money, two for the....Schlouazaaaaff! Hastur, celui qui marche sur le vent et que l'on ne doit pas nommer apparait dans un nuage de ténèbres. Petit idiot! Pour genlocker deux sources vidéo, il vous faut un Tbc! Incapables! Allez ouste! Caldoulech! Dalmaley! Cadat! Adricanorom dumaso! Tel un sillon de feu, F16 combat pilot s'apprête à atterrir sur le workbench déjanté. STOP IT! Mesdames, Messieurs vous êtes en direct avec l'Amiga Connexion /12. Cette semaine, Digipaint III (de luxe svp!) et extensions de tous types sont à l'honneur. Ciel! Profitons-en! Hum, il est très bon ton hot-dog mon enfant! - maaaa ca n'est pas moi c'est gaarrbit maaama! Parité? None! Bit? huit! Bit de stop? Zéro! Una, dué....Quattro! Connect 2400. (Pépito! Bientôt 3615 Joystick hebdo!)



☆

Les nouveaux utilisateurs de Sculpt 4d sont perplexes. En effet, ils sont confrontés à un grand dilemne démonique. Ceux-ci désirent travailler du texte en 3d mais après avoir utilisé le modeleur de Sculpt, ils ont été rapidement dégoûtés! Que doivent- ils faire! Utiliser le superbe logiciel Interfont de Syndesis qui permet de créer toute une bibliothèque de fonts 3d? Mais c'est que c'est très fatiguant! Ving six lettres à tracer sans compter les accentués et les ponctuations! C'est inhumain! Heureusement un disciple de dieu les a entendu. Une petite société située en face de Byte by Byte (étrange...haw haw haw), Access technology, a sorti depuis quelque temps une superbe banque de lettres 3d appelée Les fancy Fonts. Retrouvez sur deux disquettes pas moins de 100 objets directement utilisables avec l'éditeur de Sculpt 4d. Caractères Pica, italiques, chiffres, ponctuations, tout y est sauf...les accents bien sur! Les faignants seront ravis! Par ailleurs, un doute m'envahit. Byte by byte insiste énormément sur le fait que son éditeur permet d'utiliser directement les fancy fonts simplement en appuyant sur la lettre choisie. Et, ils insistents les bougres! Les deux sociétés étant basées à Austin, on ne peut s'empêcher de penser que le Dr Eric Graham (Dieu en anglais) a trouvé un nouveau moyen pour se faire de l'argent de poche! Les voies du seigneur sont impénétrables. Une société allemande s'apprête à faire un massacre en distribuant sur la France une nouvelle carte graphique haute résolution déstinée à être plugée dans tous les Amiga 2000 digne de ce nom. Cette carte c'est la Mega-Vision utilisant des chips Hitachi! Elle permet d'atteindre des résolutions vraiment attrayantes qui vont rassurer bon nombre de Videomaniak endurcis. En effet, le petit monstre est capable d'afficher 800x600 pixels en une seule fois! (C'est moins que la Texas mais c'est déja bien!) Et le nombre de couleurs svp? 256 simultanées mon bon monsieur! Parmi une palette de 4096 couleurs? Nenni! Parmi 16 millions! Oula oula oula! Le tout pour moins de 10000 francs! Mais..mais! C'est inoui! Non c'est Sang system! Arbeit von Japan.

EXPANSION

Dans la série, les disques durs se rebiffent, une société de Tour s'est amusée à jeter un pavé dans la soupe en distribuant en France une gamme de disques durs hyper bon marché. La série Skyline SHD30 comprend deux disques durs de 30mo, l'un pour le 2000, l'autre pour le 500. Bien que n'utilisant une technologie Scsi, leur vitesse de 260ko/sec est tout à fait résonnable et ne fait pas du tout mauvaise figure à coté du kit 20mo/St506 de Commodore France. En effet, les kits skyline sont proposés pour la somme fabuleuse de: 4990 francs...ttc en plus! Livrés avec une manuel complet vous indiquant comment configurer très simplement votre mountlist et une disquette d'installation, cela parait difficile à croire. Pour vérifier qu'il ne s'agit pas d'une farce, vous pouvez contacter la société CIS à Tour en téléphonant: 56.37.43.78. N'oubliez pas de leur faire part de votre mécontentement! C'est pas gentil de jouer avec

nos nerfs! Et pour nos oreilles? Cette même société est le distributeur exclusif de l'interface Perfect Sound, célèbre digitaliseur de son. Attention la version 2.4 est disponible!

HOT-DOG

Un virus dans la soupe? Un cafard derrière la tête? L'Amiga possède son telex afp! Profitons-en!

- Un transputer turbinant à 60 mips, 9 méga flops utilisant un T414-20 Inmos, sera bientôt distribué en france. Le tout fonctionnant sur un Amiga 2000 évidemment!
- Alors que Commodore annonce avec fierté la sortie prochaine de sa carte accélératrice 68030 à 25 mhz, plusieurs sociétés américaines (GVP, CSA etc...) vous signalent qu'elle ont elles aussi développé une carte 68030 silimaire à une deux différences près: elles sont capables de turbiner à 33mhz, d'autres et celles- ci sont....disponibles! Qu'on se le dise!
- La prochaine réunion des développeurs Amiga se déroulera les 15,16 et 17 Juin 89 à l'hotel Holiday inn de San Francisco.
- La sortie du Video-toaster de Newtek est toujours annoncée pour juin. Comme l'année dernière.
- Commodore annonce que des essais concluants ont été réalisés en connectant des Amiga 2000 sous Réseau Novell.
- Imagine 4d, outil français de création d'image 3D s'apprête à être amélioré. Nouvelles fonctions et compatibilité avec les cartes accélératrices 68020 et 68030 pour ce soft de dessin ham. Et voila c'est fini... Il est bon le hot-dog? Ohh oui maamma mais c'est pas toi, c'est gaarrrrb...

LE WORKBENCH ENCHANTÉ

Les jeux que tout le monde attend :

FORGOTEN WORLDS: Une superbe production CAPCOM/ US GOLD qui va bouleverser les fêlés du Joystick!

-ROBOCOP: De gros bugs-blitter pour la version Amiga? Mais que fait Océan!

-F16 COMBAT PILOT: La version est peut-être en kiosque....maintenant! 3.2.1 C'est parti!

-SILKWORM: Superbe shoot-em up adapté de la console TECMO. Un souvenir inoubliable.

-MOONWALKER? Usgold a acheté les droits d'adaptation. Un jeu que personne n'a encore vu.

Affaire à suivre.

TRASHCAN

Tests de performance des versions Amiga de:

Amiga roulette: Durée de vie: 15 secondes. Beuaark!

Pacland: Durée de vie: 2 minutes. Beuuarrrk!

Poker solitaire: Durée de vie: 5 minutes. Beuuarrrk!

Journey: Durée de vie: 5 heures.

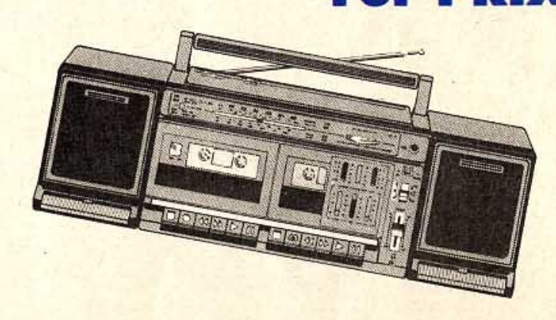
Et zou! Empty trash! 3,52 megaoctets de gagnés! Merci Joystick!

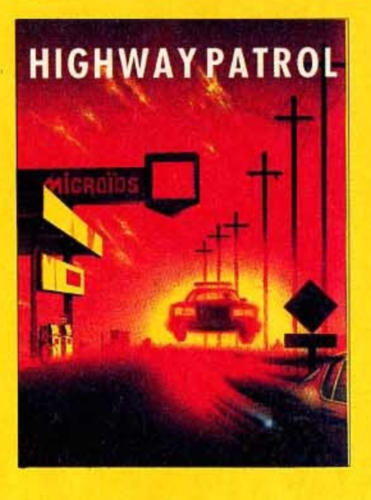
The quick brown fox jump over the lazy dog and the Amiga connexion est finie pour cette semaine! Rendez-vous la semaine prochaine, même jour, même heure!

CRIS de QUEANT

CONCOURS MICROÏDS

1er PRIX





QUESTIONS

1 • HIGHWAY PATROL est-ce un simulateur de vol ou un simulateur de conduite automobile ?

2 • Quel est le thème du jeu : les gendarmes et les voleurs ou les envahisseurs ?

3 • Quel est l'objet du délit, dans HIGHWAY PATROL ?

4 • Quel est le Plus MICROIDS, dans HIGHWAY PATROL ?

LES LOTS

1er prix :	UNE RADIO STEREO DOUBLE CASSETTE RECORDER «PHILIPS» (HIGH SPEED DUBBING, 3 BAND GRAPHIC EQUALIZER - 2 WAY - 4 SPEAKER SYSTEM.
2e au 7e :	5 logiciels MICROIDS.
8e au 15e :	3 logiciels MICROIDS.
16e au 50e :	1 poster.

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 4 questions sur le coupon de cette page.
Ce concours repasse chaque semaine jusqu'au N° 28. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez, en renvoyant à chaque fois le coupon réponse.
LISTE DES GAGNANTS DANS NOTRE N° 30.
LE GAGNANT DU 1ER PRIX AURA SA PHOTO PUBLIEE.

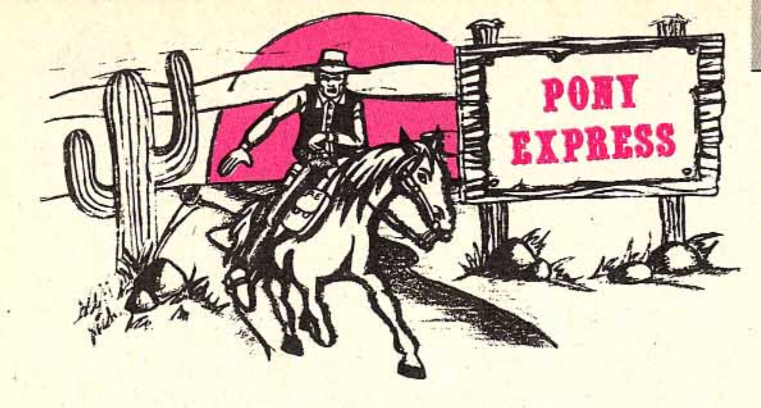
COUPON REPONSE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo. Concours MICROIDS 177, rue St-Honoré, 75001 PARIS

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville ....
ORDINATEUR .... Age ....

REPONSE

1 ____________________ 3 ____________________
2 ____________________ 4 ____________________



Des problèmes? des suggestions?
Ecrivez à :
JOYSTICK Hebdo - PONY EXPRESS - 177, rue Saint-Honoré - 75001 PARIS

Stéf.

Salut à toute l'équipe,
Je viens d'acheter Discology pour pouvoir placer les trucs géniaux que vous publiez. Je voudrais que vous m'expliquiez exactement comment procéder. Merci d'avance et vies infinies à tous.

Michel LOMBARD

Vous êtes nombreux à nous poser la même question que Michel alors SSTTOOOPPPPP!!!!! ; Oui, on va tout vous expliquer au sujet de l'édition de secteur avec Discologie sur Amstrad. Tout d'abord, veillez bien à faire une copie de sauvegarde de votre original, et testez là, si elle ne fonctionne pas, charger la première partie avec votre original jusqu'à l'image graphique par exemple, ensuite servez-vous de votre copie. Dans tous les cas ne vous servez jamais de votre original pour faire les remplacements. Une fois votre copie de sauvegarde faite, prenez et chargez votre Discologie en tapant suivant votre clavier soit ùCPM ou ICPM. Choisissez ensuite le mode EDITEUR, tout à gauche en vous servant des flèches et de la touche RETURN. Ceci fait, introduisez votre copie de sauvegarde. Appuyer ensuite sur RETURN pour rentrer dans le menu déroulant «MODE» et sélectionnez «Edition Disque» avec les flèches et appuyer sur RETURN pour valider. Pour répondre aux questions que pose l'ordinateur il faut rentrer 00 comme piste de début, 39 ou 41 comme piste de fin et 00 comme piste courante. Ensuite allez dans un autre menu déroulant: FONCTION, le quatrième à droite et sélectionnez «Recherche» avec les flèches et validez avec RETURN. Appuyez ensuite sur H pour passer en Héxadécimal. Vous pouvez maintenant entrer votre chaine héxadécimale à rechercher. Notez bien le message que vous donne l'ordinateur aprés la recherche, elle se compose du N° de Piste, Du secteur et de l'adresse du secteur. Retournez ensuite dans MODE, allez dans Edition piste, rentrez ce que vous avez noté. Vous pouvez maintenant aller dans l'option «Courant» en bas vers le milieu. Descendez sur la Zone que vous avez noté. Vous voyez maintenant votre chaine, il vous suffit de la modifier avec les octets que l'on vous donne dans votre Hebdomadaire préféré, une fois la chose faite, il ne vous reste plus qu'à aller dans «Ecrire» et voilà!!!

François,
Depuis le départ j'ai acheté Joystick car la couverture dit: «Pour tous les standards». Si votre Hebdo avait voulu aider les autres standards, il aurait donné depuis longtemps un dictionnaire de traduction pour passer d'un Basic à un autre.
Merci pour la pub qui augmente avec les numéros.
J-C MOMBELET.

Bonjour Jean-Claude,
Nous essayons de diversifier au Maximum la rubrique J'apprends, sur le thème de programmation et sur les standards. Bien sûr, il y a un problème. Seules les racines du Basic sont disponibles sur toutes les machines, mais les fonctions plus évoluées sont en rapport direct avec le Hardware. Par exemple, deux machines ayant des processeurs sonores différents auront bien évidemment 2 instructions Basic différentes, et donner leurs équivalances réciproques n'est toujours pas évident même parfois, fastidieux. Nous allons donc essayer de faire plaisir à tout le monde en publiant prochainement un tableau d'équivalence entre plusieurs Basic.

François,
Permettez-moi tout d'abord de vous féliciter pour votre rubrique J'apprends que je trouve absolument remarquable. Etant possesseur d'un micro de type Spectrum +2, j'ai pu avec quelques difficultés et beaucoup de conversion programmer tout ce qui était proposé jusqu'au numéro 1 de Joystick-Hebdo, mais arrivé aux Datas, bonjour la galère! Au revoir les Sprites!
Ceci m'amène une réflexion ou plutôt une suggestion, ne vous serait-il pas possible lors de la publication du listing complet d'un programme... pour Amstrad, de publier également son équivalent pour Spectrum +2 ? J'éspère pouvoir faire fonctionner ce sprite, mais j'ai vraiment besoin que l'on m'aide.
En espèrant vous lire prochainement, recevez ainsi que votre équipe, mes respectueuses salutations.

Jacky DUMAS

Jacky,
Ta question rejoint celle de Jean-Claude en ce qui concerne le Basic mais avec un élément nouveau qui est de taille: L'assembleur. Ici, tout se complique au niveau contraintes de l'assembleur, même si le microprocesseur est identique, les routines de la R.O.M particulères à l'Amstrad CPC empêchent toute conversion. Dommage, la seule solution consiste à réécrire toute la partie en Assembleur.



ENCORE DU BINAIRE

Pour saisir la suite des codes binaires de JOYSTICK-SNAKE tu charges le programme Basic par RUN"SAISIE" et tu entres le premier numéro de ligne 49. Ce programme gère automatiquement le fichier "SNAKE2" en lecture et écriture. Tu te souviens que le numéro de ligne est là seulement à titre de repère, il ne doit être saisi qu'en début de traitement. La valeur figurant entre parenthèses correspond au total des 16 codes de la ligne et te permet de controler si ta saisie est correcte, et comme pour le numéro de ligne ce nombre ne doit surtout pas être saisi. La composition des 16 codes s'effectue sans utiliser la touche ENTER, le nombre affiché représente la valeur décimale de la saisie hexadécimale. En fin de ligne tu composes O si le total est bon sinon tu reviens en début de ligne par N. Enfin tu peux interrompre ta saisie par S qui déclenche l'enregistrement du fichier.

```
Ø49 67 9C 2B 22 67 9C CD 14 86 25 2D CD 1A BC ØE FØ (17Ø9)
Ø5Ø 16 Ø2 1E Ø8 CD 47 BC 2A 48 9C 23 23 23 22 48 9C (1163)
Ø51 3E Ø2 32 6A 9C C3 6B 82 21 ØØ ØØ 22 67 9C 26 ØA (1182)
Ø52 2E Ø1 16 17 CD 1A BC Ø1 ØØ 18 Ø9 22 64 9C 1E 19 (Ø89Ø)
Ø53 7E FE 8Ø 2Ø Ø9 ED 4B 67 9C Ø3 ED 43 67 9C 23 23 (1756)
Ø54 1D 2Ø ED 2A 64 9C Ø1 5Ø ØØ Ø9 15 2Ø DE C9 26 Ø9 (12Ø9)
Ø55 2E ØØ CD 1A BC ØE FØ 16 36 1E C8 CD 47 BC 26 ØA (1537)
Ø56 2E Ø1 CD 1A BC 22 78 9C 3E 17 32 DØ C7 3E Ø2 32 (1432)
Ø57 D1 C7 2A 75 9C 3A 77 9C Ø6 ØØ 4F Ø9 22 7A 9C 3E (1524)
Ø58 19 32 7C 9C 32 7C 9C 2A 78 9C 22 D4 C7 2A 7A 9C (1768)
Ø59 22 D2 C7 CD 83 84 2A 78 9C 23 23 22 78 9C 3A 7C (1791)
```

```
Ø6Ø 9C 3D 2Ø EØ 2A 53 9C 3A 55 9C Ø6 ØØ 4F Ø9 7E 32 (1323)
Ø61 6C 9C 3A 55 9C 3C FE 1D 2Ø Ø2 3E ØØ 32 55 9C 3E (1355)
Ø62 ØØ 32 6D 9C 32 6E 9C 32 6F 9C 32 63 9C 32 7Ø 9C (1571)
Ø63 3A 58 9C 2A 56 9C Ø6 ØØ 4F Ø9 7E FE Ø1 28 3A FE (1413)
Ø64 Ø2 28 66 FE Ø4 28 76 3E ØB 32 64 9C 3E Ø1 32 6D (1161)
Ø65 9C 3E Ø1 32 7Ø 9C 3E 3C 32 62 9C 2A 4D 9C 3A 4F (1375)
Ø66 9C Ø6 ØØ 4F Ø9 7E 32 65 9C 3A 4F 9C 3C FE 1D 28 (1359)
Ø67 Ø2 3E ØØ 32 4F 9C C3 C1 84 3E 18 32 65 9C 3E Ø1 (1325)
Ø68 32 6E 9C 3E ØØ 32 62 9C 32 7Ø 9C 2A 4A 9C 3A 4C (14Ø6)
Ø69 9C Ø6 ØØ 4F Ø9 7E 32 64 9C 3A 4C 9C 3C FE 1D 2Ø (1347)
```

```
Ø7Ø Ø2 3E ØØ 32 4C 9C C3 C1 84 3E Ø2 32 65 9C 3E Ø1 (13ØØ)
Ø71 32 6E 9C 32 7Ø 9C 3E 14 32 62 9C 18 CE 3E 23 32 (1397)
Ø72 64 9C 3E Ø1 32 6D 9C 3E ØØ 32 7Ø 9C 3E 28 32 62 (1264)
Ø73 9C 18 88 2A D4 C7 DD 2A D2 C7 DD 2B 2B 3A DØ C7 (2213)
Ø74 CB 17 CB 17 CB 17 4F 16 Ø8 3A D1 C7 47 23 DD 23 (1615)
Ø75 DD 7E ØØ 77 1Ø F7 ØD 2Ø Ø1 C9 2A D4 C7 CD 26 BC (186Ø)
Ø76 22 D4 C7 2B 15 2Ø E2 DD 2A D2 C7 DD 2B 16 Ø8 18 (1757)
Ø77 D8 3A 5B 9C 2A 59 9C Ø6 ØØ 4F Ø9 7E 32 71 9C 3A (14Ø5)
Ø78 5B 9C 3C FE 1D 2Ø Ø2 3E ØØ 32 5B 9C C3 27 86 3E (1413)
Ø79 ØØ CD 9F BB CD 14 86 25 2D CD 1A BC ØE FØ 16 Ø2 (1689)
```

```
Ø8Ø 1E Ø8 CD 47 BC 3A 6F 9C FE ØØ 28 1C 3E Ø1 CD 9F (1576)
Ø81 BB 3E ØØ CD 9Ø BB CD 14 86 CD 75 BB 3E CD CD 5D (2218)
Ø82 BB 3E ØØ 32 6F 9C 18 Ø5 3E Ø1 32 6F 9C 3A 6D 9C (1298)
Ø83 67 3A 7Ø 9C FE Ø1 28 Ø6 3A 64 9C 94 18 Ø4 3A 64 (1378)
Ø84 9C 84 32 64 9C 3A 6E 9C 67 3A 7Ø 9C FE Ø1 28 Ø6 (1648)
Ø85 3A 65 9C 94 18 Ø4 3A 65 9C 84 32 65 9C C9 3A 71 (1617)
Ø86 9C 3D 32 7Ø 9C 3A 62 9C 2A 6Ø 9C Ø6 ØØ 4F Ø9 7E (1361)
Ø87 FE Ø1 28 12 FE Ø2 28 15 FE Ø4 28 1B 3E Ø1 32 7Ø (118Ø)
Ø88 9C 32 6D 9C 18 16 3E Ø1 32 6E 9C 18 ØF 3E Ø1 32 (1Ø48)
Ø89 6E 9C 32 7Ø 9C 18 Ø5 3E Ø1 32 6D 9C 3A 62 9C 3C (1363)
```

```
Ø9Ø 32 62 9C 3A 5E 9C 2A 5C 9C Ø6 ØØ 4F Ø9 7E 32 71 (1285)
Ø91 9C 3A 5E 9C 3C FE 1D 2Ø Ø2 3E ØØ 32 5E 9C CD DF (1631)
Ø92 84 3A 64 9C FE ØB 28 F6 FE 23 28 F2 FE ØA 28 23 (19Ø7)
Ø93 FE 24 28 1F 3A 65 9C FE Ø2 28 E3 FE 18 28 DF FE (1994)
Ø94 Ø1 28 1Ø FE 19 28 ØC 3A 71 9C 3D CA 35 86 32 71 (1328)
Ø95 9C 18 CB 3A 58 9C 3C FE 1D 2Ø Ø2 3E ØØ 32 58 9C (1418)
Ø96 3A 6C 9C 3D 28 Ø6 32 6C 9C C3 CF 83 CD 28 83 C9 (1853)
Ø97 21 57 98 ED 5B 48 9C 19 54 5D 13 13 13 ED 4B 48 (1471)
Ø98 9C ED B8 C9 3A 64 9C 67 3A 65 9C 6F C9 11 21 ØØ (1872)
Ø99 21 AØ 8C CD AB BB C9 CD DF 84 3A 71 9C 3D 28 Ø5 (2Ø9Ø)
```

```
1ØØ 32 71 9C 18 F2 3E ØØ 32 6D 9C 32 6E 9C 32 7Ø 9C (1596)
1Ø1 3A 62 9C 2A 6Ø 9C Ø6 ØØ 4F Ø9 7E FE Ø1 CA 76 85 (1534)
1Ø2 FE Ø2 CA 7D 85 FE Ø4 CA 87 85 C3 6C 85 3A 66 9C (2196)
1Ø3 CB 17 6F 26 24 CD 1A BC 23 22 D4 C7 21 E4 89 22 (1742)
1Ø4 D2 C7 3E Ø6 32 D1 C7 3E Ø2 32 DØ C7 CD 83 84 C9 (2125)
1Ø5 3E Ø6 32 D1 C7 3E Ø2 32 DØ C7 21 48 8A 22 D2 C7 (1733)
1Ø6 CD C8 86 C9 3A 66 9C 6F 26 24 CD 1A BC 23 22 D4 (1941)
1Ø7 C7 CD 8Ø 86 C9 3E Ø1 32 66 9C 3A 66 9C CB 17 6F (1891)
1Ø8 26 24 CD 1A BC 23 22 D4 C7 CD 8Ø 86 3A 66 9C 3C (1816)
1Ø9 32 66 9C FE Ø5 2Ø E3 C9 DD 2A D2 C7 2A D4 C7 DD (2373)
```

```
11Ø 2B 2B 3A DØ C7 CB 17 CB 17 CB 17 4F 3A D1 C7 47 (1845)
111 DD 23 23 DD 7E ØØ 77 1Ø F7 2A D4 C7 CD 26 BC 22 (1938)
112 D4 C7 ØD 2B 2Ø E6 C9 21 ØØ ØØ CD 1A BC 22 78 9C (1692)
113 3E 19 32 DØ C7 3E Ø2 32 D1 C7 21 C4 8B 22 7A 9C (1746)
114 3E Ø9 32 7C 9C 2A 78 9C 22 D4 C7 2A 7A 9C 22 D2 (1728)
115 C7 CD 83 84 2A 78 9C 23 23 22 78 9C 3A 7C 9C 3D (1764)
116 2Ø EØ C9 7C 9C 2A 78 9C 22 D4 C7 2A 7A 9C 22 D2 (2Ø64)
117 C7 CD A3 84 2A 78 9C 23 23 22 78 9C 3A 7C 9C 3D (1796)
118 2Ø EØ C9 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ (Ø457)
```

Attention après la ligne 118 tu dois faire S pour enregistrer le fichier et entreprendre ensuite en composant le numéro de ligne 165.

```
165 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ FF 88 ØØ ØØ ØØ ØØ FF EE (Ø884)
166 33 88 ØØ ØØ FF FF EE FF ØØ ØØ FF FF EE FF CC ØØ (2397)
167 FF FF FF 77 EE ØØ FF FF 77 FF 77 ØØ 33 EE BB FF (2856)
168 77 88 ØØ EE FF FF 11 88 ØØ 77 77 CC 66 88 ØØ 77 (1955)
169 88 77 BB ØØ ØØ 77 EE 33 BB FØ ØØ 33 FF 33 EE 4Ø (1936)
17Ø ØØ 11 FF EE 44 2Ø ØØ ØØ 33 88 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ (Ø797)
171 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ F1 F8 F3 FC (Ø984)
172 D5 BA AA 55 DD BB D5 BA F3 FC E6 76 E6 76 F3 FC (3147)
173 D5 BA DD BB AA 55 D5 BA F3 FC F1 F8 F1 F8 E2 FD (3413)
174 D5 33 EE EE EE EE D5 33 E2 FD F1 F8 F1 F8 FB 74 (33Ø4)
```

```
175 CC BA 77 77 77 77 CC BA FB 74 F1 F8 8Ø 1Ø 91 98 (2553)
176 A2 54 C4 32 F7 FE B3 DC 91 98 8Ø 1Ø FØ FØ 11 88 (2466)
177 22 CC 44 EE 44 EE 22 CC 11 88 FØ FØ ØØ ØØ ØØ ØØ (1721)
178 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ CØ 3Ø EØ 7Ø (Ø576)
179 FØ 7Ø EØ FØ FØ 7Ø EØ FØ FØ 7Ø EØ FØ FØ 7Ø EØ FØ (3264)
18Ø FØ 7Ø EØ FØ FØ 7Ø EØ FØ EØ 7Ø CØ 3Ø FØ FØ FØ FØ (3168)
181 7Ø FØ 1Ø 5Ø 2Ø AØ 7Ø FØ FØ FØ FØ FØ FØ FØ FØ FØ (2912)
182 FØ EØ 5Ø 4Ø AØ 8Ø FØ EØ FØ FØ FØ FØ ØØ ØØ ØØ ØØ (232Ø)
183 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ (ØØØØ)
184 ØØ ØØ ØØ ØØ ØF ØF 17 8E 33 CC 3Ø CØ 3Ø CØ 33 CC (1185)
```

```
185 17 8E ØF ØF 21 7B 21 7B FØ FØ 3D CB 3D CB FØ FØ (1995)
186 ED 48 ED 48 ØF ØC ØF ØC ØF ØC ØF ØC ØØ ØØ ØØ ØØ (Ø726)
187 ØF ØC ØF ØC 1E 87 2D 4B 5B AD B7 DE B7 DE 5B AD (1677)
188 2D 4B 1E 87 ØØ ØØ ØF ØF ØF ØF ØF ØF ØØ ØØ FF FF (Ø885)
189 FF FF ØØ ØØ ØØ Ø4 ØC Ø5 ØE ØF ØF ØF ØF ØF ØD ØF (Ø648)
19Ø Ø8 ØB Ø1 ØØ 11 ØF 11 ØF 11 ØF FF FF 1F ØØ 1F ØØ (Ø688)
191 1F ØØ FF FF ØF ØF ØF ØF ØC Ø3 ØC Ø3 ØC Ø3 ØC Ø3 (Ø661)
192 ØF ØF ØF ØF ØF ØE ØØ ØØ ØB ØF ØØ ØØ ØF ØE ØØ ØØ (Ø144)
193 ØB ØF ØØ ØØ Ø1 Ø8 ØD ØB ØD ØB ØC Ø3 ØC Ø3 ØD ØB (Ø137)
```

Pour saisir ce programme tu dois obligatoirement avoir les numéros 25 et 26 de JOYSTICK-Hebdo. Lorsque tous les codes binaires seront saisis on reprendra la suite du programme Basic avec quelques explications sur les principales séquences du traitement Assembleur et Basic.

Bien Joystiquement Vôtre
François LE GRIGUER

Satisfaits ? Des suggestions ? Ecrivez à François Le Griguer

JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

Salut les bidouilleurs !!!

Désormais vous aurez droit chaque semaine à une récompense supplémentaire pour vos efforts. Jeux...m'esplik... Chaque semaine une de vos bidouilles publiées sera primée et l'auteur gagnera soit : un utilitaire offert par Esat Software, soit carrément une news originale pour son micro. Alors regardez bien l'étoile, et vous découvrirez qui est l'heureux gagnant. Cool non ?

Cette semaine c'est **Frédéric Pauchet** qui a remporté le prix à toute vitesse grâce à son listing sur ST de Turbo GT. Toute bidouille peut remporter un soft (aussi bien un patch qu'une solution ou un plan). Autre petite surprise, **Patrice Maubert**, notre jeune gredouilleur vous a concocté deux gros listings bien dur à taper (gniark gniark gniark) Maaaiisss il a pensé à tout !!! Ces listings comprennent une vérification des datas, ligne par ligne (c'a évitera beaucoup de fôtes). Voilà, et tout c'a pour vous !!! C'est pas bô ça ? En espérant que vous allez vous défoncer encore plus fort....

A mercredi prochain.

WANTED

Salut les pokes, enfin une rubrique, que vous attendiez tous : WANTED.
WANTED est la liste des trucs-astuces, listings et plans que nous voudrions recevoir en priorité. Alors à vos claviers, imprimantes et crayons. Tant qu'on y est, envoyez nous vos listings et trucs (longs) sur disquette en ASCII de préférence, sinon précisez sous quels logiciels ils tournent.

AMSTRAD
BUMPY
BUTCHER HILL
DARK FUSION
DOUBLE DETENTE
HIGHWAY PATROL
OUT RUN EUROPA
PACLAND
RENEGADE III
SKWEEK
VIGILANTE
VINDICATOR

COMMODORE
BUTCHER HILL
DARK FUSION
F16 COMBAT PILOT
LAST DUEL
OUT RUN EUROPA
RENEGADE III
TEST DRIVE II
VIGILENTE

ATARI ST
BUMPY
BUTCHER HILL
CHICAGO 30'S
DOUBLE DETENTE
DRAGON NINJA
FOFT
KRYPTON EGG
OUT RUN EUROPA
PURPLE SATURN DAY
RENEGADE III
STORM TROOPER
TANK ATTACK
VIGILANTE
WEC LE MANS

AMIGA
AIRBALL
BIO CHALLENGE
CRAZY CARS II
FRIGHT NIGHT
HYPERDROME
JUG
PACLAND
PURPLE SATURN DAY
ROAD BLASTERS
TANK ATTACK
TEST DRIVE II
THE KRYSTAL
WECLE MANS

Cette semaine un JACK'S POKE de 3600 F. pour :

Patrice Maubert (1200F.), Patrick Funaro (800F.), Marc LECONTE (400 F.), Frédéric Pauchet, Denis Nade (200F. à chacun), Pierre Boutavant, Xavier Tardy (150F. à chacun), Alexander Ian, J-P Beaugendre, Alexandre Blachere (100F. à chacun), Runny, Stéphane Da Silva Gomes, Etienne Janel, Fabrice Valestra (50F. à chacun)



DANBOSS & DANBISS

AMSTRAD

Y a pas que les syntax qu'ont des erreurs, les Galactic aussi.

```
1Ø REM Energie infinie sur GALACTIC CONQUEROR version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MODE 1:OPENOUT"JOY":MEMORY &FFF:CLOSEOUT
4Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE...":CALL &BBØ6
5Ø LOAD"PROG",&1ØØØ:POKE &129C,Ø:CALL &1ØØØ
```

AMSTRAD

LED STORM

hihihi...je me storm de rire tellement c'est laid.

```
1Ø REM Energie infinie et choix du level sur LED STORM version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &AØØØ:MODE 1:BORDER Ø:L=11Ø
4Ø FOR N=&AØA9 TO &A39A:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
5Ø IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 8Ø
6Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
7Ø S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø
8Ø NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (1->9) ";L:POKE &A18Ø,L-1
9Ø OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
1ØØ PRINT"PUIS FRAPPEZ UNE TOUCHE...":CALL &BBØ6
11Ø INK Ø,Ø:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,13:MODE 1:CALL &AØA9
12Ø DATA F3,DD,21,3E,A3,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,89
13Ø DATA 2B,A3,5D,CD,Ø2,A2,21,25,A3,35,CA,64,A1,DD,7E,ØØ,EA
14Ø DATA 32,5Ø,A1,DD,23,DD,7E,ØØ,32,3B,A1,DD,23,DD,7E,ØØ,ED
15Ø DATA 32,42,A1,32,53,A1,DD,23,DD,23,DD,23,CD,8E,A2,22,61
16Ø DATA 1D,A3,ED,43,1B,A3,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,E3
17Ø DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,5E
18Ø DATA 1Ø,F9,22,2Ø,A3,43,E1,78,32,1F,A3,B7,28,Ø7,C5,CD,FC
19Ø DATA 99,A1,C1,1Ø,F9,ED,5B,2Ø,A3,7A,B3,28,ØD,ED,53,22,DA
2ØØ DATA A3,CD,99,A1,21,FF,FF,22,22,A3,2A,1D,A3,ED,5B,1B,Ø5
21Ø DATA A3,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,3Ø
22Ø DATA 7A,B3,2Ø,F3,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
23Ø DATA 1B,7A,B3,2Ø,F3,CD,C2,A2,C3,BF,AØ,21,4Ø,ØØ,11,ØØ,27
24Ø DATA ØØ,Ø1,CØ,3C,ED,BØ,21,94,9D,11,ØØ,ØØ,Ø1,4Ø,ØØ,ED,3Ø
25Ø DATA BØ,3E,CØ,32,7B,5A,3E,ØØ,32,F9,47,AF,32,E8,5A,32,CØ
26Ø DATA 3F,4C,32,4Ø,4C,32,41,4C,Ø1,7E,FA,ED,79,C3,2Ø,4C,1C
27Ø DATA 3A,2C,A3,C6,C1,4F,3A,2B,A3,47,CD,C5,A1,D2,D9,AØ,B4
28Ø DATA 3A,2C,A3,3C,32,2C,A3,FE,ØA,CØ,E5,AF,32,2C,A3,3A,E3
29Ø DATA 2B,A3,3C,32,2B,A3,5F,CD,Ø2,A2,E1,C9,D5,E5,79,32,FØ
3ØØ DATA 39,A3,32,3B,A3,78,32,37,A3,Ø1,7E,FB,21,35,A3,1E,Ø7
31Ø DATA Ø9,CD,22,A2,E1,ED,5B,22,A3,CD,42,A2,E5,CD,5C,A2,F1
32Ø DATA E1,D1,3A,2E,A3,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,2F,A3,FE,8Ø,2Ø,Ø7,EØ
33Ø DATA 3A,3Ø,A3,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,77,Ø7
34Ø DATA A2,AF,CD,77,A2,7B,CD,77,A2,3E,Ø8,CD,77,A2,CD,5C,F5
35Ø DATA A2,3A,2E,A3,E6,2Ø,28,F1,C9,7E,CD,77,A2,23,1D,2Ø,6Ø
36Ø DATA F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,31,A2,E6,2Ø,2Ø,39
37Ø DATA F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,42,A2,E6,2Ø,36
38Ø DATA C8,7A,B3,2Ø,ED,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,52,A2,E6,2Ø,D9
39Ø DATA 2Ø,F3,C9,21,2E,A3,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,A9
4ØØ DATA 77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,56
41Ø DATA ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,ØØ,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,C4
42Ø DATA ØØ,2Ø,FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,49
43Ø DATA 4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,85
44Ø DATA 66,ØØ,DD,23,22,16,A3,E1,DD,7E,ØØ,32,18,A3,DD,23,7Ø
45Ø DATA DD,7E,ØØ,32,19,A3,DD,23,C9,3A,19,A3,B7,28,2A,2A,41
46Ø DATA 1D,A3,E5,ED,5B,1B,A3,D5,19,ED,5B,16,A3,A7,ED,52,88
47Ø DATA 22,14,A3,E5,D1,C1,E1,3A,18,A3,CD,F3,A2,2A,16,A3,73
48Ø DATA 22,1B,A3,2A,14,A3,22,1D,A3,C9,F3,32,F9,A2,7E,FE,AF
49Ø DATA ØØ,28,Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9,ØB,ØB,C5,23,8B
5ØØ DATA 7E,47,23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,5E
51Ø DATA ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø8,Ø2,Ø3,Ø4,14
52Ø DATA Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,4Ø,8Ø,ØØ,29,AØ,B7,Ø1,4C,ØØ,29,ØØ,C4
53Ø DATA B7,Ø2,B7,14,FF,Ø1,ØE,CD,62,E3,6F,Ø3,9C,ED,64,12,1C
54Ø DATA ØØ,4Ø,15,Ø1,EC,7D,36,14,B4,DA,Ø9,66,36,ØØ,4Ø,Ø1,81
55Ø DATA Ø1,55,4E,49,BD,86,1Ø,3D,92,Ø3,A2,Ø3,15,Ø1,EF,33,F3
56Ø DATA FD,11,69,32,41,CE,Ø1,ØØ,Ø2,Ø1,Ø1,CD,9F,B7,97,C8,45
57Ø DATA DE,48,ED,31,CB,37,B4,Ø1,CC,77,58,D2,8F,EE,7C,A5,ØF
58Ø DATA 2Ø,C8,22,Ø4,Ø1,22,16,78,2D,ØD,BØ,9D,24,ØØ,4Ø,ØØ,AD
59Ø DATA Ø1,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø2
```



WEC LE MANS

-Allez GILLUS, fais rillette à Monsieur
-Ah Ouaik?

```
1Ø REM Temps infini pour WEC LE MANS
2Ø FOR I=381 TO 411:READ C
3Ø A=C-1Ø:POKE I,A
4Ø B=B+A:NEXT I
5Ø IF B<>3423 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
6Ø PRINT "Mettez la cassette originale"
7Ø INPUT "Appuyer sur une touche";A$
8Ø LOAD
9Ø DATA 42,175,254,179,42,151,94,13,179
1ØØ DATA 179,154,151,95,13,179,11,151,96
11Ø DATA 13,1Ø6,183,151,156,162,183,42
12Ø DATA 218,1Ø6,84,78,93
```

SPECTRUM

TECHNOCOP

...moi aussi..Na!

```
1Ø REM Tout à l'infini pour TECHNOCOP
2Ø PAPER Ø:INK 7
3Ø BORDER Ø:CLEAR 24999:POKE 23658,8
4Ø PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
5Ø PAUSE 1ØØ:INK Ø
6Ø POKE 23624,Ø:CLS
7Ø LET A=PEEK 23631+256*PEEK 23632+5
8Ø LET B=PEEK A:POKE A,111
9Ø LOAD ""CODE:POKE A,B
1ØØ POKE 42975,Ø:POKE 42976,195:POKE 42942,Ø
11Ø POKE 37271,167:POKE 37366,Ø:POKE 37367,Ø
12Ø RANDOMIZE USR 25ØØØ
```




AMSTRAD

HUMAN KILLING MACHINE

H.K.M., ça s'écrit avec une "H" pour se fendre la gueule.

```
1Ø REM Vies et choix du level sur HKM version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7ØØØ:MODE 1:BORDER Ø:L=12Ø
4Ø FOR N=&77B2 TO &7A62:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
5Ø IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 8Ø
6Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
7Ø S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø
8Ø NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (1/3/5/7/9) ";L:POKE &787F,L-1
9Ø OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
1ØØ CALL &BBØ6:FOR N=Ø TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
11Ø MODE Ø:CALL &77B2
12Ø DATA F3,DD,21,28,7A,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,4A
13Ø DATA 15,7A,5D,CD,EC,78,21,ØF,7A,35,CA,6D,78,DD,7E,ØØ,ØD
14Ø DATA 32,59,78,DD,23,DD,7E,ØØ,32,44,78,DD,23,DD,7E,ØØ,AD
15Ø DATA 32,4B,78,32,5C,78,DD,23,DD,23,DD,23,CD,78,79,22,E1
16Ø DATA Ø7,7A,ED,43,Ø5,7A,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,65
17Ø DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,5E
18Ø DATA 1Ø,F9,22,ØA,7A,43,E1,78,32,Ø9,7A,B7,28,Ø7,C5,CD,7E
19Ø DATA 83,78,C1,1Ø,F9,ED,5B,ØA,7A,7A,B3,28,ØD,ED,53,ØC,46
2ØØ DATA 7A,CD,83,78,21,FF,FF,22,ØC,7A,2A,Ø7,7A,ED,5B,Ø5,Ø8
21Ø DATA 7A,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,Ø7
22Ø DATA 7A,B3,2Ø,F3,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
23Ø DATA 1B,7A,B3,2Ø,F3,CD,AC,79,C3,C8,77,3E,ØØ,32,ØB,1E,EE
24Ø DATA 21,41,ØØ,36,ØØ,23,36,ØØ,23,36,3E,23,36,Ø2,C3,4Ø,E8
25Ø DATA ØØ,3A,16,7A,C6,C1,4F,3A,15,7A,47,CD,AF,78,D2,C3,4Ø
26Ø DATA 77,3A,16,7A,3C,32,16,7A,FE,ØA,CØ,E5,AF,32,16,7A,63
27Ø DATA 3A,15,7A,3C,32,15,7A,5F,CD,EC,78,E1,C9,D5,E5,79,3B
28Ø DATA 32,23,7A,32,25,7A,78,32,21,7A,Ø1,7E,FB,21,1F,7A,1E
29Ø DATA 1E,Ø9,CD,ØC,79,E1,ED,5B,ØC,7A,CD,2C,79,E5,CD,46,99
3ØØ DATA 79,E1,D1,3A,18,7A,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,19,7A,FE,8Ø,2Ø,D4
31Ø DATA Ø7,3A,1A,7A,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,57
32Ø DATA 61,79,AF,CD,61,79,7B,CD,61,79,3E,Ø8,CD,61,79,CD,14
33Ø DATA 46,79,3A,18,7A,E6,2Ø,28,F1,C9,7E,CD,61,79,23,1D,DE
34Ø DATA 2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,1B,79,E6,2Ø,F9
35Ø DATA 2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,2C,79,E6,F6
36Ø DATA 2Ø,C8,7A,B3,2Ø,ED,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,3C,79,E6,9A
37Ø DATA 2Ø,2Ø,F3,C9,21,18,7A,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,7D
38Ø DATA ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,6D
39Ø DATA F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,ØØ,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,7D
4ØØ DATA 3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,A8
41Ø DATA DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD,6E,ØØ,DD,23,85
42Ø DATA DD,66,ØØ,DD,23,22,ØØ,7A,E1,DD,7E,ØØ,32,Ø2,7A,DD,AC
43Ø DATA 23,DD,7E,ØØ,32,Ø3,7A,DD,23,C9,3A,Ø3,7A,B7,28,2A,BB
44Ø DATA 2A,Ø7,7A,E5,ED,5B,Ø5,7A,D5,19,ED,5B,ØØ,7A,A7,ED,A2
45Ø DATA 52,22,FE,79,E5,D1,C1,E1,3A,Ø2,7A,CD,DD,79,2A,ØØ,4E
46Ø DATA 7A,22,Ø5,7A,2A,FE,79,22,Ø7,7A,C9,F3,32,E3,79,7E,2E
47Ø DATA FE,ØØ,28,Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9,ØB,ØB,C5,67
48Ø DATA 23,7E,47,23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,81
49Ø DATA ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,Ø3,ØD
5ØØ DATA Ø4,Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,4Ø,8Ø,ØØ,D8,9Ø,BF,Ø1,4C,ØØ,D8,2Ø
51Ø DATA ØØ,BF,Ø2,BF,14,FF,Ø5,14,2B,2A,49,E7,4B,Ø6,DA,FA,5C
52Ø DATA 25,ØØ,4Ø,Ø2,Ø1,DD,AB,7F,66,B2,5Ø,ØØ,57,Ø4,67,Ø4,A1
53Ø DATA 1F,Ø1,76,13,2E,D5,FØ,39,14,41,39,7A,48,6A,Ø1,F9,8E
54Ø DATA 74,1B,F3,A2,63,F2,9C,Ø9,FF,ØB,13,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,41
55Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,15,19,16,Ø1,Ø2,ØE,13,Ø9,Ø3,Ø6,ØF,18,1Ø,1A
```

R-TYPE

-Un type avec un drôle d'air...
-C'est une Typette

```
1 REM Vies illimitées et évite les collisions
2 REM pour R-TYPE, de Patrick FUNARO
1Ø DATA 37,91,25Ø,174,149,146,115,13,174
2Ø DATA 6,146,116,13,81,19,13,174,178,146,162,55
3Ø DATA 174,1Ø1,146,161,54,81,23,13
4Ø FOR A=384 TO 412: READ B: POKE A,B-5: NEXT A
5Ø SYS 384
```



HELLFIRE

Alors monsieur TOMZAC, que fait-elle?
-ELLE FIRE ZE QUE TOU Vêu

```
1Ø REM Vies et missiles infinis
2Ø REM Pour HELLFIRE
3Ø POKE 538Ø,1:POKE 53281,1:POKE 646,5
4Ø PRINT CHR$(147)
5Ø FOR I=272 TO 319:READ C
6Ø A=C-1Ø:POKE I,A:NEXT
7Ø POKE 3Ø6,44
8Ø PRINT"Mettre la cassette originales"
9Ø INPUT "Appuyez sur RETURN";A$
1ØØ POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø
11Ø LOAD
12Ø DATA 42,175,254,179,4Ø,151,16Ø,13,179
13Ø DATA 11,151,161,13,1Ø6,179,53,151
14Ø DATA 141,82,179,11,151,142,82,86,58,81
15Ø DATA 179,1Ø,151,186,44,179,1Ø6,151,21
16Ø DATA 58,179,183,151,45,59,86,15,16,84
17Ø DATA 78,93
```

AMSTRAD

TOTAL ECLIPSE

Esso..es el AMOR!

```
1 ' Temps figé, eau à volonté et on ne se fatigue
2 ' jamais pour TOTAL ECLIPSE version cassette
3' de Patrick FUNARO
1Ø DATA 33,Ø,64,17,16Ø,15,1,149,Ø,237
2Ø DATA 176,62,195,5Ø,6,16,33,25,191,34
3Ø DATA 7,16,195,16Ø,15,2Ø5,2Ø6,188,62,52
4Ø DATA 5Ø,1,1Ø6,62,61,5Ø,89,1Ø6,62,119
5Ø DATA 5Ø,254,98,62,53,5Ø,76,1Ø6,62,53
6Ø DATA 5Ø,172,1Ø7,62,5Ø,5Ø,24,118,62,58
7Ø DATA 5Ø,238,1Ø3,62,254,5Ø,241,1Ø3,62,2
8Ø DATA 5Ø,244,1Ø3,2Ø1
9Ø MODE 1: FOR A=48896 TO 48969: READ B
1ØØ POKE A,B: C=C+B: NEXT A
11Ø IF C<> 6656 THEN PRINT "Erreur de data": END
12Ø POKE 48925,Ø: POKE 4893Ø,Ø: POKE 48935,Ø
13Ø POKE 4894Ø,Ø: POKE 48945,Ø: POKE 4895Ø,58
14Ø INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
15Ø CALL 48439: MEMORY 16383: MODE 1
16Ø LOAD "!",16384: CALL 48896
```

MSX

OUT RUN

-T'as vu le train?
-Où TRAIN?

```
10 REM Temps infini pour OUTRUN
20 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1
30 POKE &HFCAB,1
40 B=0:FOR I=&H85E0 TO &H85F3
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>2303 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 POKE &H85F3,160
90 INPUT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE";OK$
100 BLOAD "CAS:":POKE &H9086,&HE0
110 POKE &H9087,&H85:DEFUSR=&H9000:A=USR(A)
120 DATA 58,243,133,167,40,10
130 DATA 175,50,132,143,50
140 DATA 188,151,50,65,154
150 DATA 195,133,166,0
```

AMSTRAD

WIZBALL

-Ce soir, je sors!
-avec qui?
-avec Ball
-With Ball?

```
10 REM Vies infinies sur WIZBALL version Disk
20 REM Pour le pack OCEAN'S ALL STAR HITS No.2
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 OPENOUT"W":MEMORY &149F:CLOSEOUT
50 MODE 0:FOR N=0 TO 15:INK N,0:NEXT
60 LOAD"MEG1",&14A0:LOAD"MEG2",&C000
70 POKE &E94A,&A7:CALL &FF9C
```

SPECTRUM

LED STORM

Comme dirait Carlos...
"Qu'il est laid"

```
1 REM Ce long listing vous donne l'invulnérabilité
2 REM et l'énergie infinie pour LED STORM
5 MERGE ""
6 RUN 10
35 POKE 37327,0
```



TURBO GT

Au lieu de jeter le turbo, tu me le donnes?

Et oui, c'est lui! Il a gagné AIRBORNE RANGER.

```
'Entraînement pour Turbo GT
'de Frédéric PAUCHET
'Taper ce programme en GFA, toutes versions.
PRINT "TURBO GT"
RESERVE 100000
AD=GEMDOS(&H48,L:23745)
BLOAD"TURBOGT.PRG",AD
PRINT AT(2,7);"ENTRAINEMENT ?";
REPEAT
  A$=INKEY$
UNTIL A$<>""
PRINT UPPER$(A$)
IF UPPER$(A$)="O"
  RESTORE ENTRAINEMENT
ELSE
  RESTORE NORMAL
ENDIF
FOR I=0 TO 56 STEP 4
  READ A
  LPOKE AD+8130+I,A
NEXT I
BSAVE "TURBOGT.PRG",AD,23745
END
ENTRAINEMENT:
DATA &2F003F3C,&B4E41,&548F4A40,&67143F3C,&74E41
DATA &548F0C00,&706606,&397C0000,&F9183F3C,&B4E41
DATA &548F4A40,&670A3F3C,&74E41,&548F60EA,&201F4E75
NORMAL:
DATA &4E56FFDE,&3D7C002,&FFEE6000,&4BA302E,&FFEEE380
DATA &41ECF8BE,&D0C03010,&322CF8C8,&C3FC0102,&41ECF3AA
DATA &D288C1FC,&62041,&D0C03D50,&FFFE302E,&FFEEE380
```

AMSTRAD

ROAD BLASTERS

Voir page suivante....héhéhé...!

```
1 ' Vies, fuel et armement illimités
2 ' pour ROAD BLASTER version cassette
10 DATA 243,33,0,64,1,3,3,62,139,237
20 DATA 79,237,95,174,119,0,35,11,120,177
30 DATA 32,245,237,95,198,25,33,46,64,1
40 DATA 213,2,237,79,237,95,174,119,0,35
50 DATA 11,120,177,32,245,33,0,64,17,0
60 DATA 185,1,3,3,237,176,62,64,50,54
70 DATA 185,62,195,50,84,185,33,75,160,34
80 DATA 85,185,195,46,185,221,33,217,187,17
90 DATA 179,0,205,103,187,33,94,160,34,138
100 DATA 188,195,3,188,62,61,50,252,9,62
110 DATA 3,50,76,10,62,61,50,191,36,62
120 DATA 61,50,16,49,62,0,50,1,2,195
130 DATA 64,0,
140 MODE 1: FOR A=&A000 TO &A079: READ B: POKE A,B
150 C=C+B: NEXT A
160 IF C<>11321 THEN PRINT "AAAIIIIE !! Erreur !!!!": END
170 POKE 41055,167: POKE 41060,4: POKE 41065,0
180 POKE 41070,0
190 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
200 MODE 1: MEMORY &37C0: CALL &BD37: LOAD "!",&37C1: CALL &387C
210 LOAD "!",&4000: CALL &A000
```



AMSTRAD

LAST NINJA II

-J'ai attrapé NINJA II
-Lâche le!

```
10 ' Donne de l'énergie infinie
20 ' pour THE LAST NINJA 2 version cassette
25 'de Patrick FUNARO
30 DATA 243,33,0,64,1,3,3,62,139,237
40 DATA 79,237,95,174,119,0,35,11,120,177
50 DATA 32,245,237,95,198,25,33,46,64,1
60 DATA 213,2,237,79,237,95,174,119,0,35
70 DATA 11,120,177,32,245,33,0,64,17,0
80 DATA 185,1,3,3,237,176,62,64,50,54
90 DATA 185,62,195,50,84,185,33,75,5,34
100 DATA 85,185,195,46,185,221,33,217,187,17
110 DATA 195,0,205,103,187,33,0,0,34,116
120 DATA 188,33,100,5,34,154,188,195,3,188
130 DATA 33,109,5,34,166,0,195,64,0,175
140 DATA 50,156,60,62,195,50,156,171,33,127
150 DATA 5,34,157,171,195,64,6,62,16,205
160 DATA 55,172,205,5,188,208,245,197,213,229
170 DATA 33,176,5,58,0,64,190,40,5,35
180 DATA 35,35,24,245,175,35,94,35,86,18
190 DATA 62,195,50,156,171,33,127,5,34,157
200 DATA 171,225,209,193,241,201,17,183,58,3
210 DATA 173,61,34,11,61,197,234,59,58,227
220 DATA 61,0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA 243,33,0,160,17,0,5,1,191,0
240 DATA 237,176,195,0,5,0,0,0,0,0
250 MODE 1: PRINT "Patience ..."
260 X=40960:W=X+199:GOSUB 300:X=48896:W=X+19:GOSUB 300
270 IF C<>20564 THEN PRINT "AARGHH ! Erreur ...": END
280 CLS: INPUT "Insérez la cassette <RETURN> ";OK$
290 CALL 48896
300 FOR A=X TO W: READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
310 RETURN
```

AMIGA

HOLLYWOOD POKER

-Au menu du jour : du chewingum!
-Passez moi la carte!

```
REM Bidouille déshabilleuse pour HOLLYWOOD POKER
REM de Denis NADE
PRINT"Insérez votre disquette avec la copie de sauvegarde de"
PRINT"Hollywood Poker et appuyer sur une touche"
QUESTION:
a$=INKEY$:IF A$="" THEN QUESTION
CHOIX1:
PRINT
PRINT"Nom de la fille :"
PRINT"<1> Isabelle"
PRINT"<2> Laurence"
PRINT"<3> Denise"
PRINT"<4> Stéphanie"
INPUT nf$
a=VAL(nf$)
If a<1 or a>4 then choix1
For i=1 to a:READ n$:NEXT
DATA isa,lor,den,ste
NAME "df0:"+n$+".5" AS "df0:BOF"
NAME "df0:"+n$+".1" AS "df0:"+n$+".5"
NAME "df0:BOF" AS "df0:"+n$+".1"
PRINT "Bidouille effectuée par le pouvoir du JOYSTICK Ancestral"
```

AMSTRAD

RETURN OF THE JEDI

Hey Jedi, fais gaffe si tu te retournes.

```
1 ' Vies infinies
2 ' pour RETURN OF THE JEDI version cassette
3 'de Patrick FUNARO
10 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,240,1
20 DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,62,195,50
40 DATA 254,128,33,41,132,34,255,128,195,44
50 DATA 128,33,24,1,34,99,8,34,85,40
60 DATA 221,33,0,144,195,2,129
70 MODE 1: FOR A=33792 TO 33848: READ B
80 POKE A,B: C=C+B: NEXT A
90 IF C<>5925 THEN PRINT "Erreur de data !": END
100 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
110 MODE 1: CALL 48439: MEMORY 32767
120 LOAD "!",&8000: CALL 33792
```

AMSTRAD

ROAD BLASTERS

Voir page précédente...héhéhé...!

```
10 REM Fuel infini sur ROAD BLASTERS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A94A TO &AAB7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>40459 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A94A
90 DATA F3,3E,02,21,40,00,CD,67,A9,3E,03,21,00,40,CD,67
100 DATA A9,AF,32,E7,25,01,7E,FA,ED,79,C3,40,00,DD,21,AC
110 DATA AA,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23
120 DATA 18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,06,93,B8,38
130 DATA 07,7B,80,3D,4F,C3,AF,A9,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,AF
140 DATA A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67
150 DATA 1E,01,14,18,D6,7A,32,93,AA,32,9C,AA,22,F0,A9,7B
160 DATA 32,9E,AA,79,32,A0,AA,18,11,7A,32,93,AA,32,9C,AA
170 DATA 22,F0,A9,79,32,9E,AA,32,A0,AA,11,96,AA,CD,0C,AA
180 DATA 3A,A4,AA,B7,20,F4,11,90,AA,CD,F6,A9,11,96,AA,CD
190 DATA 0C,AA,11,99,AA,21,40,00,CD,14,AA,C9,CD,07,AA,11
200 DATA 94,AA,CD,0C,AA,21,A4,AA,CB,6E,28,F3,C9,01,5F,AA
210 DATA 18,0B,01,41,AA,21,A4,AA,18,03,01,36,AA,ED,43,2E
220 DATA AA,1A,47,13,C5,1A,13,CD,65,AA,C1,10,F7,01,7E,FB
230 DATA 11,10,20,C3,41,AA,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,36
240 DATA AA,A2,20,F2,21,A4,AA,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78
250 DATA 77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA,3A,A5,AA
260 DATA E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,5F,AA,C9,01,7E,FB,F5,ED
270 DATA 78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05
280 DATA 3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F
290 DATA 30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,06,01,08,02,4A,00,09
300 DATA 4C,00,06,00,02,03,05,2A,FF,03,48,00,00,15,00,C6
310 DATA 02,00,01,03,01,10,02,06,02,10,03,09,03,17,00,00
```

Marc LECONTE

SORCERY +

Legende

Les ennemis

1.Le fantome
2.L'oeil
3.L'esprit
4.La tete souriante
5.Le sanglier

Les objets

1..ume masse d'arme
2..La foudre
3..un livre de sortileges
4..une epee
5..une grosse bouteille
6..un calice
7..une hache
8..un chaudron
9..une fleur de lys
10.un sac de sorts
11.une clef
12.une baguette magique
13.une lune de sorcier
14.une couronne
15.un blason
16.un parchemin
17.une lyre
18.un gobelet de vin

Les lieux

you are:

1..above the chateau
2..near the chateau
3..in the wood
4..near the village
5..in the chateau
6..in the tunnel
7..in the wasterlands
8..outside the castle
9..in the castle
10..in the donjon
11..at the waterfall
12..near the palace
13..in the palace
14..in the strongroom
15..in the tunnel mouth
16..near stonehenge
17..at stonehenge

numéro(s) des ennemis

numero des objets

numéro du lieu

→ : sens obligatoire

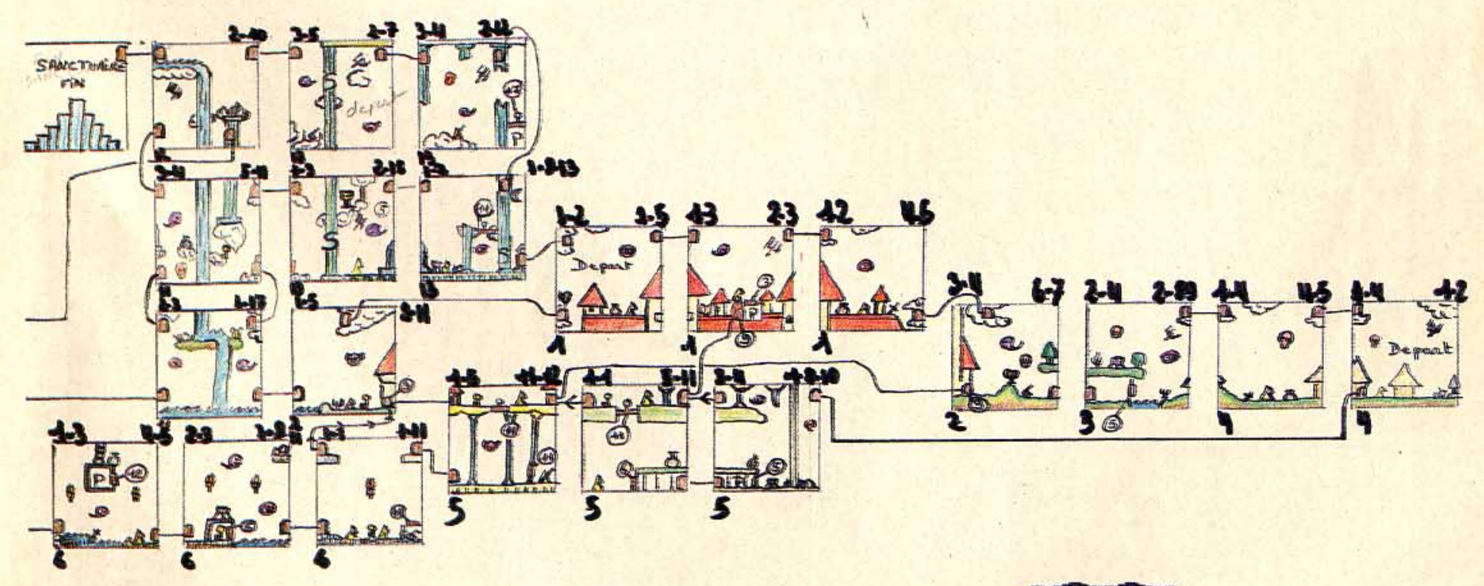
P - prisonier.

: porte s'ouvrant avec l'objet n° x

Depart

départ

ligne repère





La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

BLASTEROIDS

Pour avoir des crédits infinis, prendre un éditeur de secteur et:
Piste 6, secteur &17, a &1D4, remplacer 3D par ØØ
ou rechercher les octets 3A 4E 21 3D 32 et les remplacer par 3A 4E 21 ØØ 32

POKE &2158,Ø
(Patrice MAUBERT)

MOTOR MASSACRE

Pour avoir des munitions infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : BA ØD 7E D6 Ø1 et les remplacer par BA ØD 7E D6 ØØ

POKE &3479,Ø

Wealth infini : rechercher les octets ØD 7E B7 C8 35 et les remplacer par ØD 7E B7 C8 ØØ

POKE &2D17,Ø

Fuel infini : rechercher les octets ØE 7E B7 C8 35 et les remplacer par ØE 7E B7 C8 ØØ

POKE &485C,Ø

Gun infini : rechercher les octets 51 ØE 7E D6 Ø1 et les remplacer par 51 ØE 7E D6 ØØ

POKE &4578,Ø

Energie ATV infinie : rechercher les octets 7E FE 58 C8 34 et les remplacer par 7E FE 58 C8 ØØ

POKE &4845,Ø
(Patrice MAUBERT)

OUT RUN

Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 7, secteur Ø5, a &164, remplacer 35 par ØØ
ou rechercher les octets AE 2B Ø6 Ø3 35 et les remplacer par AE 2B Ø6 Ø3 ØØ

POKE &2264,Ø
(Patrice MAUBERT)

THUNDER BLADE

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A 97 ØØ D6 Ø1 et les remplacer par 3A 97 ØØ D6 ØØ
(LE TOUT DEUX FOIS)

POKE &ØFA3,Ø
POKE &ØFE2,Ø

Pour être invulnérable, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : Ø4 3D 32 8D ØØ et les remplacer par Ø4 ØØ 32 8D ØØ

POKE &Ø532,Ø
(Patrice MAUBERT)

ATARI

ERREURUS DU VACCINUS ANTIVIRUS BY GILLUS

Arrrggghhhh !!! Un Alien indesirable s'est glissé dans la transmition des données par modem interposé... Avec plus de 124 000 appels, le standard de Joystick Hebdo a sauté... Gillus le PATCHUS vous donne, dans sa généreuse bonté, la rectification qu'i faut apporter..
La 6eme ligne de datas : 17Ø25,4524Ø,1Ø62,24576,6, 876Ø,1Ø66,1689Ø est à remplacer par......................
17Ø25,1689Ø,52,8568,1138, 362,2458Ø,Ø
Et à la 7ème ligne qui commence par 4Ø on met Ø à la place de 4Ø . Le cheksum lui reste inchangé. (GILLUS)

FLYING SHARK

Une fois dans le tableau des scores, rentrer les 3 lettres du code en appuyant sur le 5 du pavé numérique lors de la dernière lettre. Rentrer le premier code d'abord pour obtenir un score plus grand à chaque fois.
Le super tir: J-H (Joystick-Hebdo:NDLR)
Les vies infinies: KDJ
L'invulnérabilité: HSC

ELF

Voici enfin les codes inédits pour acceder au 8 niveaux:

1	DISCORD
2	BOTANY
3	URCHIN
4	CRINGE
5	HEAVEN
6	BOOT
7	EMBARK
8	DYNAMO

FLIGHT SIMULATOR II

Looping avec le cessna, c'est possible!!! Avec de l'altitude, piquer pour bloquer le compteur, tirer à fond sur le manche, quand la vitesse arrive à zéro, sortir de suite les volets tout en gardant le manche tire, voila, c'est fait! Pour le looping inversé, il faut être trés haut, les gaz à fond, piquer en poussant la souris, l'avion ne semble pas vouloir remonter à l'envers, insister, il vibre, alors là, vous tirez la souris comme pour redresser et le looping est inversé! Car les commandes de la souris pour mmontrer ou descendre se sont inversées, étonnant non!!!
(Alexandre BLACHERE)

AFRICAN RAIDERS

-Dis papa, j'voudrais faire des chateaux de sable dans le desert.
-Ben, alors, vas-y fiston!
-Euh...oui...mais j'voudrais les faire aux niveaux 2, 3, 4 et 5 d'African Raider.
-...Ok, Ok! T'as qu'a passer d'abord le premier niveau...C'est tout.
-Mais oui, mais c'est 'achement long! Dis papa, c'est bête hein! Et ben tu sais, le papa à mon copain, il trouve plein de trucs pour Joystick-Hebdo. Il est fort lui...
-Pfff!! Appelle ton copain Mutil ou son cousin.
-DiskDoctor?
-Ouai!!! Il faut qu'il aille au 220ème secteur et qui se mette en Héxadecimal.
-Et alors?
-Laisse moi finir, en ligne 210, colone 20, il trouvera le nombre 63.
-J'y comprends rien!
-STOP! Tu me laisses finir, oui ou m.... Si tu veux débuter au tableau:
2 remplace, 63 par 61
3 remplace, 63 par 65
4 remplace, 63 par 64
5 remplace, 63 par 62
-Alors, c'est qui le meilleur papa?
-Ben, lui, il en envoie tout le temps! Mais maintenant que je me suis abonné, ça va faire mal!!
Va te coucher maintenant.
-Oui papa...
-Au fait, donne moi African Raiders.
-Tu veux faire des patés de sable?
NDLR : Bravo RUNNY!

COMMODORE

HYPER CIRCUIT

Pour avoir des vies infinies:
POKE 18651,234
POKE 18652,234
POKE 18653,234

MUNSTER

Chargez le jeu puis faites un reset et tapez:
POKE 2176,Nb (Nb représente la vitesse du jeu, essayez entre Ø et 5)
POKE 6422,2Ø8 donne de l'énergie infinie
SYS 14336
(Alexander IAN)

GAPLUS

Pour avoir des vies infinies, faire un reset et tapez:
POKE 32496,173
SYS 2Ø48
(Alexander IAN)

HUMAN KILLING MACHINE

Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE 18432,234
POKE 18433,234
POKE 18434,234
POKE 6518,234
POKE 6519,234
POKE 6512,234
SYS 2Ø62
(J-P BEAUGENDRE)

DOUBLE DRAGON

Pour avoir de l'énergie infinie
POKE 24Ø66,234
POKE 24Ø67,234
POKE 24Ø68,237
POKE 28567,234
POKE 28568,234
SYS 36Ø46
(J-P BEAUGENDRE)

ACE

Pour économiser le fuel quand il n'en reste pas beaucoup, grimper au maximum, puis piquer a fond plein gaz, quand la vitesse est au maximum en piqué, ré-

duire à fond les gaz, ainsi on atteint la vitesse de 2ØØØ Km/h sans consommer de fuel puisque tout est arrêté, bien sur, il faut redresser pour ne pas se scrasher, ça marche 8 fois sur 1Ø. (Alexandre BLACHERE).

EVERONE'S WALLY

Pour avoir des vies infinies:
POKE 34661,234
POKE 34662,234
POKE 34663,234
(INCONNU)

BARBARIAN

Pour avoir un super truc, il faut appuyer sur la touche C à n'importe quel endroit où l'on se trouve. Le cadre deviendra rouge. A présent, tu pourras passer sans problème toutes les embûches et tous les ennemis et aussi prendre tous les objets que tu trouveras. Le magicien sera trés vulnérable mais par contre évite les pièges.

AMIGA

PANDORA

Le chimiste donne l'Acide qui permet de passer sous tous les robots. Prendre le Laser rifle pour descendre l'homme vert qui court, lui même donne le Sonic blaster qui permet de détruire l'homme de glace d'un seul coup de poing. Pour franchir la barrière électrifiée qui permet d'entrer dans la salle du commandant, il faut prendre la carte ID du lieu.commandant qui se trouve à coté, la salle est constamment ouverte. Pour entrer dans la salle du capitaine, prendre la carte ID prise chez le commandant. Dans la salle du capitaine, prendre le Mobian brain qui remonte l'énergie au maximum, il ne sert qu'une fois. (Etienne JANEL).

KORTEX

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire :
L SPACE 3ØØØØ. Puis mettre 4E714E71 en 31866 puis faire :
S SPACE 3ØØØØ 37FBE.
(Pierre BOUTAVANT)

WARLOCK QUEST

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:Monitor-C) et faire: L WQ 3ØØØØ. Puis mettre 4E71 en 3E924 puis faire: S WQ 3ØØØØ 42544. (Pierre BOUTAVANT)

ALPHA ONE

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:Monitor-C) et faire: L SPACE 3ØØØØ. Puis mettre 4E714E71 en 31866 puis faire:S SPACE 3ØØØØ 37F94.
(Pierre BOUTAVANT)

MSX

PENGUIN ADVENTURE

Lorsque la partie commence et qu'il faut choisir entre le niveau 1 et le niveau 2, tapez NORIKO puis return et lorsque la partie est terminée, vous verrez apparaître à l'écran "F5 Continue" qui permet de continuer la partie du tableau où l'on a perdu tous les objets. Même chose en tapant KAZUMI (clavier qwerty) mais sans les objets.
(Fabrice VALESTRA)

TIME PILOT

Pour avoir les vies infinies:
POKE &H9ØC4,Ø
POKE &H9ØC5,Ø
POKE &H9ØC6,Ø
POKE &H9ØC7,Ø
POKE &H9ØC8,Ø
POKE &H9ØC9,Ø

SPECTRUM

BRAINSTORM

Et voici une super bidouille pour éviter aux joystickeurs de prendre de l'aspirine. Avant d'appuyer sur FIRE pour commencer le jeu, sélectionner Play game et appuyer sur les touches 1,2 et 3 pour accéder au mode éditeur ou les touches 2 et 4 pour...une surprise!

HYDROFOOL

Pour avoir les vies infinies:
POKE 25883,2Ø1

1942

Pour avoir les vies infinies:
POKE 47ØØ7,255
(Xavier TARDY)

URIDIUM

Pour avoir les vies infinies:
POKE 55419,Ø
POKE 5542Ø,255
(Xavier TARDY)

I BALL

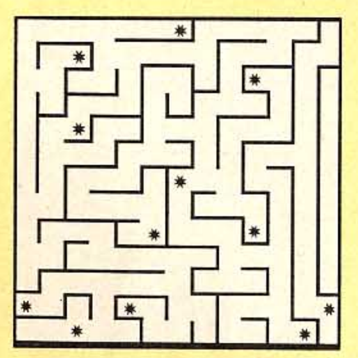
Pour avoir les vies infinies:
POKE 49483,Ø
POKE 49168,Ø
(Xavier TARDY)

RYGAR

Pour avoir les vies infinies:
POKE 51216,Ø
POKE 61577,Ø
(Stéphane DA SILVA GOMES)

MAN HUNTER (16 BITS)

2ème partie de la solution :
L'homme se dirige ensuite vers un bar de NORTH BROOKLYN. Observez la scène et ensuite allez-y. Entrez dans le bar et regardez le jeu vidéo à gauche. Alors que vous commencerez à y jouer, des hommes vous agripperont, il vous faudra ebsuite lancer quatre couteaux entre les doigts d'un MANHUNTER sans le blesser. Une fois le jeu réussi, retournez au jeu vidéo. Abattez les maisons avec les balles qui apparaissent quand vous marchez sur un carré. Attention à ne pas toucher les murs du labyrinthe. Une fois le jeu fini, sortez du bar et branchez le MAD en mode TRACKER. Votre homme se dirige ensuite dans les toilettes du"PARK" et disparait. Allez au parc et entrez dans les WC des dames. Allez au WC le plus au fond (le dernier à droite) et asseyez vous dessus. Tirez alors trois fois la chasse d'eau et vous vous retrouverez dans les égouts.



A la sortie des égouts ramassez le médaillon. Pressez F3 et rendez vous à CONEY ISLAND. La, trois jeux vous sont proposés. Essayez les et vous gagnez un prix identique si vous ne ratez pas les cibles. Revenez ensuite au bar et rejouez au jeu vidéo en empruntant le chemin le plus court. Notez alors l'ordre trois maisons sont détruites avec trois balles. Revenez à CONEY ISLAND et jouez au jeu du milieu. Abattez les poupées dans le même ordre, c'est à dire...
(J.Michel JINESTET)

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

ZAK MAC KRACKEN

4ème partie de la solution :
A San Francisco:
Vider sushi du bocal dans la lampe éteinte (si vous aimez le poisson cuit allumez la lampe) Aller dans le magasin de la 14ème rue. Acheter un ticket de loto. Taper le numéro trouvé dans le vaisseau. Se promener dans la ville jusqu'à ce que le tirage ait eu lieu. Aller empocher l'argent. Retourner au Zaïre. Au Zaïre: aller voir le chef de la tribu et lui donner le cristal jaune. Utiliser le cristal jaune.

Essayer les destinations une par une en se servant du yellow crystal. 1: au Pérou prendre le candélabre. 2: en Egypte tirer le levier qui est sur le mur de gauche, descendre l'escalier puis allumer la torche avec le briquet et sortir de la pyramide. Aller ensuite devant les dessins étranges sur l'une des pattes du sphinx, utiliser le crayon sur les dessins étranges et recopier le dessin trouvé sur Mars (la pièce ou il y avait la carte de l'ancienne terre). Dans le sphinx: ne pas entrer dans la pièce dont la porte est surmontée de deux yeux menaçants (sinon surprise!!!). Trouver la pièce dont la porte est surmontée de 2 yeux bienveillants et entrez y. Appuyer sur les boutons dans l'ordre, de la droite vers la gauche (une carte apparaît). 5ème partie dans le numéro 28. (Philippe THESLER & Marc VOGEL)



JOYSTICK
SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

Secours

Mission impossible.. ? Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro. Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stéf.

QUESTIONS

DAN SILVER
Romain. Q.27001
Où trouver une lampe? Comment rentrer dans la cabanne? Qu'y-a-t'il à coté de la caisse dans le train? Ou trouver les diamants? Comment s'envoler avec le delta-plane sans se faire détruire par les lasers?

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
Antony. Q.27002
Je n'arrive pas à faire dire au Migrax les coordonnées de la planète des Ondoyantes et des Antennes et j'aimerais d'autres petits trucs.

RENEGADE
Anthony. Q.27003
Je n'arrive pas à tuer Bertha (le boss du troisième tableau), que dois-je faire? (je perds à cause du temps).

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Un lecteur. Q.27004
Pourriez-vous me dire comment trouver le souterrain?

AVENGER
Eric. Q.27005
Comment faire pour prendre les cordes, le levier, le sabre? Il n'y a que mon énergie qui diminue!

BUBBLE BOBBLE
Christophe. Q.27006
Au secours!! Donnez-moi vite le code pour la deuxième partie!!!!

LE PASSAGER DU TEMPS
Pierre. Q.27007
Merci de bien vouloir me donner le code pour ce jeu, je suis coincé dans l'ascenseur.

JEWELS OF BABYLONE
Un lecteur. Q.27008
Je suis peut-être nul, mais je n'arrive à rien sur le bateau!! Help-me.

THE LAST NINJA II
Nichy le pomé. Q.27009
Je suis bloqué sur l'île où il y a des sales bébêtes qui me grignotent. Que faire??

PAC LAND
Nicky le pomé. Q.27010
Je suis bloqué au niveau du tremplin.

FRANK BRUNO'S BOXING
Ripley. Q.27011
Comment et avec quels coups peut-on battre les deux derniers boxeurs?

COMBAT SCHOOL
Philippe. Q.27012
J'arrive à l'arrivée du premier niveau, ayant environ 3 secondes au compteur, peu après, je vois un tableau bizarre sur mon temps et mon bonus, mais je reviens au début du premier niveau. Que se passe t'il? Merci d'avance.

CRASH GARRET
Frédéric. Q.27013
Je voudrais savoir comment droguer l'infirmière avec la seringue, car je bloque. "Pique infirmière" ne marche pas.

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Un lecteur. Q.27014
Je suis complètement bloqué au début du jeu. En effet, mais quelle est cette forêt dont me parle Sergio à la caverne? Je suis dans la ville et je n'arrive pas à en sortir pour pouvoir, au moins, commencer l'aventure. Quelqu'un pourrait-il m'aider, SVP?

TIGER ROAD
Lionel. Q.27015
Aprés avoir tué le géant bleu, est-ce que ça recommence au début indéfiniment?

HERCULES
Eric. Q.27016
Je ne comprend rien, comment tuer le lion?

MERCENARY
Laurent. Q.27017
J'aimerais savoir comment s'évader de la planète Targ. J'ai visité toutes les salles, et j'ai même fait un plan pour m'en sortir. Les objets que l'on trouve ne servent à rien du tout et il n'y a plus aucun vaisseau galactique pour repartir. De plus il n'y a aucun habitant.

TOP SECRET
Eric. Q.27018
J'ai un problème, je ne trouve pas de laisser-passer. Où puis-je en trouver, a qui vendre les fleurs que l'on trouve dans le square?

RIGEL'S REVENGE
David. Q.27020
Je suis coincé, un peu d'aide serait sympa. Vite, que faire!

PINK PANTHER
Karine. Q.27021
Dans le level 1, comment se débarasser des somnanbules? Je n'arrive pas à selectionner un piège! Help!

ANTIRIAD
Karine. Q.27022
Dès le début, je n'arrive pas à sauter vers l'armure? Comment change-ton de niveau?

SHINOBI
Jérome. Q.27023
Comment détruire l'hélicoptère?

MONTY ON THE RUN
Casse cou. Q.27024
Comment faire pour se servir des objets ramassés?

EDEN BLUES
Casse cou. Q.27025
Comment ne pas se faire écraser dans la salle écraseuse?

SAPIENS
Philippe. Q.27026
J'ai réussi toutes les missions et lorsque je ramène la bâton sacré à Hognon, il dit:" Tes exploits portent ombrage à mon perstige, on va voir qui est le chef". Enfin, un truc comme ça quoi! Alors, il m'attaque. Le plus embêtant, c'est qu'il me tue d'un seul coup de hache. Comment peut-on faire pour le tuer !!!???!!??!?. (Je marque ma colère par la ponctuation !)

BATMAN
Marc. Q.27027
Comment faire pour utiliser les objets trouvés. Quand on est dans la Batcave, à certains tableaux, il y a marqué une instruction en haut à gauche, comment la suivre? (Version Amstrad)

GREEN BERET
Un lecteur. Q.27029
Dans le niveau 2 comment tuer le parachutiste?

PIRATES
Fabien. Q.27030
Est-ce qu'il y a une astuce pour garder tous les hommes que l'on trouve?

FRANK BRUNO'S BOXING
Un lecteur. Q.27031
Pourrait-on me donner les codes pour passer les boxeurs?

THANATOS
Un lecteur. Q.27032
Comment tuer les espèces de chats?

PLATOON
Tagada. Q.27033
Quelle direction faut-il prendre quand je suis dans la deuxième jungle?

BATMAN
Gilles. Q.27034
Je trouve une voiture, est-ce juste une partie du décors, ou peut-on s'en servir, si oui, comment?

SRAM
Emmanuel. Q.27035
Où se trouve la flêche? Cela fait des jours et des jours que je la cherche, mais pourtant elle est bien quelque part!!

ANNONCES

Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

CONTACT

69 N°2001927
Salut! Rech. personne super branché, pour éch. de K7 de musique : (acid, house, new beat et rémix). Je peux fournir en éch. des logiciels pour Amiga! Contacter CHABOT Cédric. SP 69182. R.F.A.

80 N°2001844
A500. Ch. contacts pour éch. news. (Aide débutants sur Amiga). Ech. ou Vds. jx. pour Amiga. Ech. jx. contre téléphone sans fil, ou autres. Faire offre à Jace. 28 R. Allou. 80450 CAMON.

83 N°2001921
Amiga ch. contact sur la Côte d'Azur, pour éch. sérieux. Env. vos listes à KOSKA Frédéric. 412 Av. de la Vieille Bergerie. 83600 FREJUS. Tel.: 94.83.17.10. (Le Week End.).

VENTE

92 N°2001894
Vds. pour A500 Handy Scanner type IV. Prix : 2500 F (état neuf, peu servi). Urgent! Ech. aussi progs. Contacter Paul. Tel.: 45.34.39.17. (ap. midi ou soir).

AMSTRAD

ACHAT

93 N°2001906
Ach. lect. DK DDI et imp. Amstrad DMP 2160 ou simil. Prix : 1600 à 1700 F le tout. + quelques disks. Tel.: 48.43.75.82. (de 18h à 19h.).

CONTACT

01 N°2001888
Ch. correspondant sur CPC 6128. Poss. Hercule 2V5.5, Discolo. 5.1, Off Shore Warrior... Rech. Action Service., Red Heat, Run the Gauntlet... Contacter FLEURY David. Le Roset Druillat. 01160 PONT D'AIN.

29 N°2001874
Ech. Tiger Road contre Thunderblade sur (DK). Ecrire ou téléphoner à VERHAEGHE Cédric. Lann Ar Moor Kerascoet. 29739 NEVEZ. (Pas sérieux s'abstenir). Tel.: 98.06.89.83. (ap. 18h.).

34 N°2001905
Ech. nbrx. softs sur CPC 6128. Env. vos listes à LETESSIER J.Michel. 2 Lot. la Guillotte. 34440 COLOMBIERS. Tel.: 67.37.13.31.

38 N°2001872
Ech. softs et seul. softs sur 6128. Poss. : Nether World, Iss, C.Cars II, Led Storm, Wec le Mans, Rex, Jinxs... Env. listes à BEAUJEAN Alex. 8 All. du Languedoc. 38130 ECHIROLLES.

38 N°2001923
Ch. contact pour éch. 6128 uniq. DK. Poss. softs. (Pas sérieux s'abstenir). Contacter BANDEIRA François. 116 R. Léon Jouhaux. 38100 GRENOBLE. Tel.: 76.24.23.90. (ap. 17h.).

59 N°2001957
Amstrad CPC 464, ch. util., pour prog. en assembleur K7 uniq., éch. contre jx. Ecrire à MANTEL Michel. 32 R. Prosper Franck. 59160 LOMME. (Ne pas téléphoner). Merci! Joystickement votre à tous!

62 N°2001954
Rech. corresp. pour éch. de jx. : (Robocop, Wolf Sram, Holocauste...). + poke pour Exit. Merci d'avance. S'adresser à TISON Frédéric. Ch. de Bully. 62980 VERMELLES. Vite!

67 N°2001915
Génial! De très nbrses. bidouilles+ solutions + vos P.A gratuites. Que demander de plus! Alors n'hésitez pas! Bidouillage Club. 2 R. de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (Env. timbre pour rép. ass...).

73 N°2001901
Ch. contacts pour éch. jx. sur CPC 6128. Env. liste. Ecrire à GITTA Albert. La Gare Chignin. 73800 MONTMELIAN. (Rép. ass.).

77 N°2001904
Salut! Ch. softs sur CPC 6128. Poss. : After Burner, l'Ile, Rambo 3, Robocop, Netherworld, Dragon Ninja, A320, R-Type, Mortville Manoir, Butrageno... (pas sérieux s'abstenir). Contacter Benjamin. Tel.: 64.36.99.42. Salut!

77 N°2001919
Vds. jx. Poss. : Skyx, Led Storm, The Archon Coll, After Burner, Mortevielle Manoir, Netherworld, Wec le Mans, etc... Contacter GUERBERT Eric. 8 R. de la Clairière. 77380 COMBS-LA-VILLE. Tel.: 60.60.82.00.

91 N°2001947
Ch. contact pour éch. Poss. en outre : Rambo 3, T. Road, Thunderblade, (DK). Contacter Stéphane. Tel.: 69.44.37.04. (ap. 18h.). (Pas sérieux s'abstenir).

VENTE

13 N°2001865
Vds. PC 1512 MCDD + nbrses. DK + manuel ou basic 2 + nbrses. docs. + carte Joys. + Joys. Speedking. + utils. dont. DBASE3+, + Multiplan 3, Framework 2 + nbrx. langages. Prix : 15000 F. Contacter Jérôme. Tel.: (16).90.91.46.85.

22 N°2001898
Vds. Synthe Vocal Technimusic. (Etat neuf, très peu servi). Prix : 400 F (neuf : 550 F). Ecrire à MICHEL François. 26 R. d'Avaugour. 22390 BOURBRIAC.

42 N°2001917
Vds. CPC 464 mono. + 2 Joys. : 1500 F. CPC 464 coul. + 2 Joys. : 1900 F. + nbrx. jx. (orig.) : 800 F. (Prix à déb.). Contacter BOURRAT J. Michel. Av. Bourg de Montchal. 42360 PANISSIERES. Tel.: 77.28.74.36.

44 N°2001946
Vds. CPC 464 coul. + lect. DK DDI1 + housse + nbrx. jx. K7. (t.b.e.). Vendu : 4000 F. Contacter GALY Grégoire. 8 R. de la Forêt. 44650 TOUVOIS. Tel.: 40.31.64.14. (HR.).

45 N°2001924
Vds. CPC 464 mono. + nbrx. jx. K7 + DDI1 + nbrx. jx. DK + Autoformation 6128 + disq. de nettoyage. Prix : 2500 F. Contacter GERINGER Jean. Tel.: 38.34.84.51. (ap. 18h.).

62 N°2001944
Vds. CPC 464 mono., (cause + de temps). + de très nbrx. jx. + nbrses. revues. Le tout pour : 1600 F. Urgent! Contacter Eric. Tel.: 21.51.71.34. Merci! A bientôt!

67 N°2001907
Vds. lect. 5" 1/4 Amstrad CPC 6128, drive A et B. 1 Mega dble. face (neuf). Prix : 1480 F. Tel.: 88.84.92.17. (ap. 18h.).

67 N°2001950
Vds. pour Amstrad K7 : Pacmania : 50 F; Music pro. : 350 F. Vendu : 150 F. Pour Amstrad DK : C. Cars 2 : 80 F; O. Wolf : 70 F (orig.). Pour + de renseigt. Contacter Stéphane. Tel.: 88.81.97.17.

68 N°2001871
Vds. Crazy Cars II, Orphée, Bob Winner. Prix : 100 F (chacun) sur DK. Contacter Laurent. Tel.: 89.59.32.56.

68 N°2001879
Vds. CPC 464 mono. + lect. de DK + impri. + housses + nbrx. DK et K7 + livres + revues. Edy. Tel.: 88.66.03.42.

71 N°2001877
Vds. lect. DK 5" 1/4 DF/DD, (état nf., jamais servi). Prix : 1500 F. Contacter LITAUD Pascal. En Germolles. 71260 CLESSE. Tel.: 85.36.92.76. (ap. 17h30.).

71 N°2001899
Vds. CPC 464 mono. + lect. DK + Synthe Vocal + 2 Joys. + K7 jx. + nbrx. DK + 4 micro-application (magazines). Le tout : 3200 F. CHAPEAU Cyril. Lacras. 71250 CLUNY. Tel.: 85.59.03.16.

75 N°2001942
Vds. jx. (origx.), pour Amstrad 6128. Poss. : T. Road et nbrx. compil. Px. : 100 F par DK. Ech. possible. Contacter LAM Soc. 42 R. de Belleville. 75020 PARIS. Tel.: 43.58.49.02.

76 N°2001951
Vds. jx. (DK) + nbrx. lots de docs. : 250 F, (orig) sur K7. Liste en envoyant 1 env. timbrée (+ 2 timbres). Rech. contacts Amiga. Mr. LETOURNEL. 17 All. des Fleurs. 76240 BONSECOURS.

87 N°2001897
Vds. 464 coul. + Synthé. Vocal + crayon opt. + Amx. Mouse + nbrses. K7 + revues. Prix : 2500 F (à déb.). DDI1 et DMP 2000 en option. Tel.: 55.68.79.40.

92 N°2001949
Vds. Amstrad CPC 464 coul. + DDI1 + Scanner d'Art + impri. DMP 2160 + nbrx. jx. + Joys. + Kit minitel + magazines. (t.b.e.). Prix : 7300 F. LE LOUARN Philippe. 73 R. J.J. Rousseau. 92150 SURESNES.

ATARI

CONTACT

06 N°2001918
Ch. mode d'emploi du Synthétiseur Vocal SSA-1 pour Amstrad 464. Merci! Ecrire à BOL Alexandre. Le Bolide av. du Pezou. 06220 VALLAURIS. A bientôt!

54 N°2001912
Ech. softs sur ST : (D. Ninja, Tiger Road, Dble. Détente.). Vds. Freeboot : 60 F. (Env. timbre). Ecrire à DUCHAUD Eric. 26 R. du Canal. 54000 ST NICOLAS DE PORT. Tel.: 83.45.10.45. Merci!

59 N°2001945
Ch. Graphiste même débutant pour créer jeu d'aventure. Env. sur DK 1 ou plusieurs images Dégas ou Néo représentant des trains. Contacter DEPLANQUE Patrice. 89 R. Pasteur. 59140 DUNKERQUE.

VENTE

57 N°2001873
Vds. pour Atari lect. simple face (Oct./88). + (Cordons et alim.). (état neuf, ss/garantie). Prix : 600 F. Tel.: 87.87.84.07.

78 N°2001959
Vds. Atari : 2600 F (t.b.e.). + 4 jx. : (Space Invaders, Pac-man, Phonix, River Raid) . Px. : 500 F. Contacter ROUX Nicolas. 21 Av. du Mont Bati. 78160 MARLY LE ROI. Merci!

92 N°2001893
Vds. pour Atari ST nbrx. jx. (orig.) : (Speedball, Cosmic Pirate, Gunship, Crazy Cars 2, etc...). 100 F (pièce). MEUNIER Yves. Tel.: 43.50.79.68. (ap. 19h.).

COMMODORE

CONTACT

59 N°2001891
Ech. C64 DK, softs et oldies. Poss. : Io, W.Games 2, Mini Golf, Street Fighter, Test Drive... LOUIS Stéphane. 10 R. de Douai. 59552 LAMBRES LEZ DOUAI. Tel.: 27.87.26.12. (entre 18h et 20h.). (Pas sérieux s'abstenir).

73 N°2001900
Ech. Meganews sur C64 contre 1 souris. Poss. : (O.Wolf, Rambo 3, Guerilla War, Bivouac, Western Games etc...). Ecrire à PALLIERE Olivier. 71 Bld. des Anglais. 73100 AIX-LES-BAINS. (Rép. ass.).

91 N°2001914
Ch. contact sérieux pour éch. logiciels et doc. sur C64. Poss. softs. (Rech. télécartes périmées). s'adresser à LEROY Franck. 5 Pl. Victor Hugo. 91000 EVRY. Tel.: 22.75.31.91. (le Week End.).

95 N°2001916
Ech. CPC 664 mono. + (t.b.e.). + nbrx. softs (DK) + lect. K7 (orig.) + filtre + Joystick Pro 500 + listings + nbrses. revues contre Apple IIc/e cplet. ou C64/128 cplet. Tel.: 39.83.18.76.

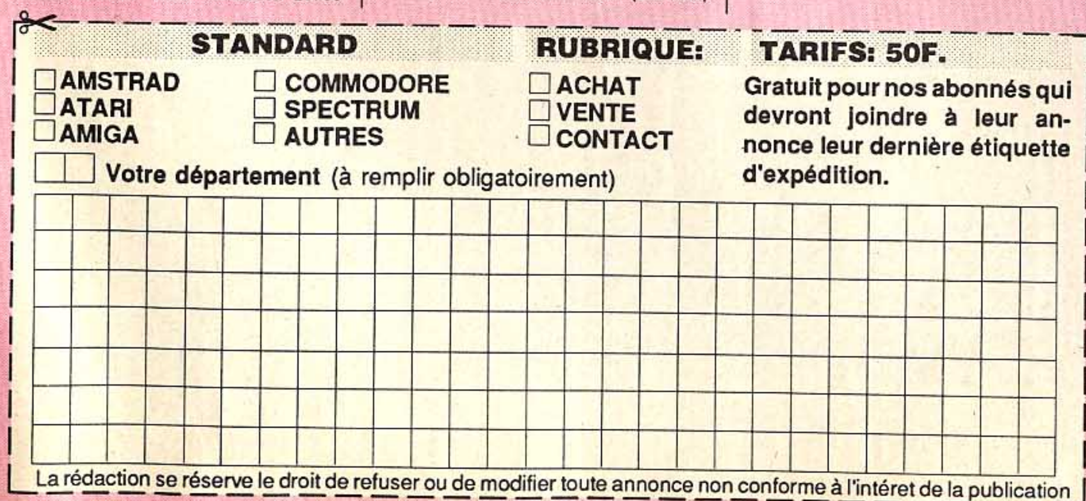
VENTE

93 N°2001876
Vds. pour C64 softs (et anciens) sur DK uniq. Prix intéressant. Contacter COIN Patrick. 54 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

SPECTRUM

ACHAT

78 N°2001960
Rech. jx. (orig.); pour Spectrum, surtout Ik+, Barbarian, Super Sprint, Renegade, Rampage, et j'en passe. Contacter GERARDIN Gilles. 13 Sq. Jean Cocteau. 78120 RAMBOUILLET. Tel.: 30.59.83.97. Merci!


STANDARD
☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE
☐ ATARI ☐ SPECTRUM
☐ AMIGA ☐ AUTRES

RUBRIQUE:
☐ ACHAT
☐ VENTE
☐ CONTACT

TARIFS: 50F.
Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ Votre département (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication



THE ULTIMATE EXPERIENCE IN PINBALL

TIME SCANNER

ATARI ST SCREENS SHOWN

DISTRIBUÉ PAR

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué

94021 CRETEIL CEDEX - Tél. 16 (1) 48 98 99 00



MAIL ORDER: POSTRONIX LTD.
NENE ENTERPRISE CENTRE FREEHOLD STREET
NORTHAMPTON NNP 6EW TEL 0604 791771
YOU QUOTE REFERENCE ACT 1 CONSUMER ENQUIRIES
TECHNICAL SUPPORT: 0734 310003

MARKETED AND DISTRIBUTED BY ACTIVISION UK LTD.

★ MULTI-BALL PLAY ★
★ UP TO 5 FLIPPERS ON THE TABLE ★
★ 4 EXCITING STAGES: VOLCANO, SAQQARAH, RUINS AND FINAL ★
★ NUDGE AND TILT FEATURES ★
★ SPECIAL FINAL BONUS SCREEN - A COMPLETELY NEW "BREAKOUT" STYLE GAME ★

SEGA®